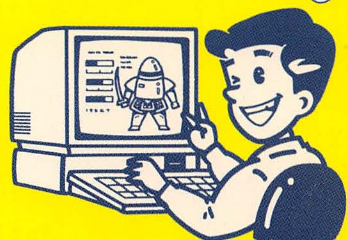
昭和62年4月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第4号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

April 1987 4

定価 ¥380



47機種のパソコン用ソフト67本一挙掲載

ナムコ異色の新作



© 株式会社ナムコ

STORY2 完全攻略 ローリングサンダー

チャレンジ! AVG マデリーン

スクープ ナムコット初のAVG さんまの名探偵

新製品レポート 「グラディウス」にみるX68000の底力

短期集中講座

●ファミコン・マシン語教室
—BASICでマシン語データをいじってみよう—

●ミュージック・プログラム・マスター大作戦
—これでキミもVGMが作れる!—

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム
●PC-8801mkIISRシリーズ用ダライアス●MSX/MSX2用メトロイド/ファンタジーゾーン●PC-6001/mkII/6601/SR用モトス/バラデューク

BM-Jr./LII2 ダーウィン6885
BM-LIII MK5 移植版 FORMATION
ファミコン/ツインファミコン CRASH MAZE/SAVE THE WORLD/ファイトーイッパーツ/
FM7/77 流星のマリオネット/HOPPING BALL
FP1000/1100 OIL
JR-100 焦げろ!!墓地!!
JR-200 奇妙な部屋
M5 二者択一/Funny World
MSX JUMP/SOCCER WARS/JUMP BALL
MSX2 DON
MZ-1200/700 UNITED ARROWS
MZ-700/1500 はしれ700/CARRY(FLAPPERII)
MZ-1500 THE PANICAL CITY2
MZ-2000/2200/2500 TIRE SOME
MZ-2200/2500 PAPER BALOON
MZ-2500 BATTLE RACER
PASOPIA7 影ちゃんの青春の1ページ
PC-6001/mkII/6601/SR RETURN TO EARTH/ASTEROID ESCAPE
PC-6001mkII/6601/SR FIGURE MOVE GAME
PC-6001mkIISR/6601SR LIZARD QUEST
PC-8001/mkII/SR THE SNAKE/幽霊夜話ー廃屋の一夜ー
PC-8001mkII/SR 移植版 HOPPING SOCCER
PC-8001mkIISR 移植版 PAPER PLANE
PC-8801 スペースファイト
PC-8801mkIISR UDRL
PC-9801 メロンがり
S1 BROKENずし
SC-3000 ドライブ1,2/CAT LAND
X1 一寸法師/緑のみの虫'87
PB-100 バスケットボール/パズルランド
PC-1245 近情理ゲーム
PC-1500 PC MINI GOLF
PC-2001 THE LEGEND OF THE LIGHT
ランダム・コーナー
FM77AV SURVIVE

ビデオゲーム・ミュージック・コレクション
ダライアス●宇宙洞窟のテーマ 他

SHARP

リアルな〈映像〉と〈音〉が創造力を刺激する。多才なクリエイティブパワーを標準装備して"アートスタジオ・TurboZ"登場。

アナログカラーイメージボード内蔵

ビデオやテレビなどの映像を最大4,096色のリアルさで瞬時に取り込み表示。さらにモザイク処理や反転、階調を変える量子化処理など多彩な取り込み機能をサポートしたグラフィックツール「Z'S STAFF-Z」も同梱。わかりやすいアイコン表示とマウス入力で手軽に画像処理やC.G.作成が楽しめます。グラフィック機能も200ライン4,096色同時表示、400ライン4,096色中8色表示、とパワーアップされました。

4,096色対応ニューテロッパ機能

4,096色のコンピュータ画像はもちろん、テレビやビデオ映像などと重ね合わせた、スーパーインポーズ画像もビデオに録画できます。クォリティの高いオリジナルビデオづくりが楽しめます。

8重和音ステレオFM音源搭載

L・R2チャンネルのオーディオ出力によりダイナミックなステレオシンセサイザーサウンドの世界が拡がります。200音色を標準で装備したミュージックツールも同梱されています。

マウス標準装備

クリエイティブワークがフレンドリーに、複雑な作画入力も簡単操作で楽しめます。

JIS第1/第2水準漢字ROM実装

難しい人名や地名もスピーディに表示、住所録や名簿も美しく仕上がります。

システム・ユーザー辞書装備

音訓・部首索引で検索できる第2水準漢字をサポートしターボの定評ある日本語処理を強力にバックアップ。個人のデータベースとしても使えます。

1Mバイト5インチフロッピー2基搭載

大容量ファイルとして活用範囲を大きく拡げます。また2Dタイプのソフトウェアもそのまま使用でき、豊富な資産が活かせます。

X1ターボが誇るハイパフォーマンスを継承

使いやすさと、高度な能力で定評の漢字BASIC/多彩な通信ツールのサポートで手軽なパソコン通信/豊富なソフト資産が活かせるコンパチブル設計。

ART STUDIO FESTIVAL
パソコンテレビX1ターボZ・アートスタジオ フェスティバル

ターボZ発売記念 ビジュアルサウンドアートコンペティション作品募集

●題材：題材は自由。ビデオアート、サウンドアート、C.G.などのテクノアート感覚あふれる斬新な作品。コンピュータソフトウェアとしてAVを表現したもの。作品は未発表のものに限ります。●応募規定：▶応募方法/制作意図・シナリオを400字詰原稿用紙に筆記(枚数は自由)のうえ、ビジュアル・サウンドは、ビデオテープ(テープの種類は問いません)でご応募ください。作品の長さは、3分以上15分以内で。なおパソコンで制作した作品をビデオで応募されるときは、パソコンの機種は問いません。サウンドはカセットテープでも可能。応募点数が2点以上の場合は、別々のビデオテープ、カセットテープをご使用ください。応募作品には作品名、作品時間、使用した機材・機種、制作者の氏名(年令、性別、職業)・住所・電話番号を明記してください▶応募資格/プロ、アマチュア、個人、グループを問いません。▶応募作品の取り扱い/主催者は応募作品のコンピュータソフトとしての具現化、複製、放映を行うことができるものとします。原則として応募作品は返却しません。必ずコピーをおとりください。

シャープ株式会社●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)電子機器事業本部テレビ事業

新発売



X1 パソコンテレビ turbo Z

パーソナルコンピュータ+キーボード
CZ-880C(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格218,000円
15型カラーディスプレイテレビ
CZ-600D(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格129,800円
●チルトスタンド CZ-6ST1 標準価格 5,800円は別売です。

▲ステージプラン：有賀棟央　フォト：平井広行

●締切：1987年3月31日必着
●発表："それ行けX1" 1987年6月号等、本人宛通知もします。
●応募先・問い合わせ先：大阪市阿倍野区長池町22番22号 〒545 シャープ株式会社・電子機器事業本部システム機器営業部"ビジュアルサウンドアート・コンペティション"係 Tel. 06(621)1221(代)
●賞品：▶金賞(1点)—ビジュアルコンポ"Willing"フルセット/▶銀賞(1点)—コンパクトビデオムービー"マイムービー〈VL-C2〉"セット/▶銅賞(1点)—VHDビデオディスクプレーヤー"マイディスク〈VP-R20B〉"/▶佳作(5点)—ゲーム機"ツインファミコン〈AN-500B〉"

ターボの系譜を受け継いでさらに実力アップの
ハイコストパフォーマンス機 X1 パソコンテレビ turbo III

パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-870C(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格168,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-870D(B)ブラック(E)オフィスグレー……標準価格109,800円

●大容量1Mバイト5″FDD2基内蔵 ●JIS第1/第2水準漢字ROM、システム・ユーザー辞書標準装備



部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表) またはシャープエンジニアリング㈱〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券
X1 turbo Z
ベーマガ
4係

SHARP

ビデオまで巻き込んだこの高感



▲写真はModel 30です

度、楽しみ方も違ってくるぞX1G。

コンピュータ画面をビデオ録画できるマルチビジュアル端子搭載

ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、腕にみがきをかけてついに達成したベストスコアや最終画面のクリアなど決定的瞬間、隠れキャラクター、ウラ技の確認、必勝プロセスもビデオに録れる。熱中できるジョイカードもついてゲームプレイもひと味違った楽しみ方が…。遊び心がグングン加速するみたい———。

映像処理も、サウンドも、通信も……先進機能にもうれしい対応。

テレビやビデオ、ビデオディスクの映像をカラー静止画で瞬時に取り込み、自在に修正加工。イメージ豊かなコンピュータグラフィックスが手軽に創れるカラーイメージボード。※1 多彩なシンセサイザーサウンド創りが楽しめるダイナミックなステレオタイプのFM音源。※2 さらに話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージ交換ができるパソコン通信※3をサポート。さらにプロ指向のビデオ編集をめざすなら、スーパーインポーズ録画※4によるオリジナルタイトルづくりも……。X1Gならシステムアップ自在。キミに合わせて成長するぞ。

※1 カラーイメージボードCZ-8BV1 標準価格39,800円、さらに24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円と組めば鮮やかに印刷できます。※2 ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円(スピーカ〈2本1組〉標準装備・ミュージックツール〈2D・5"FD版〉同梱) ※3 モデムユニットCZ-8TM1 標準価格29,800円(通信ソフト〈2D・5"FD版〉・RS-232Cケーブル同梱) ※4 パーソナルテロッパCZ-8DT2 標準価格44,800円いずれも別売です。

ひとりひとりのパソコンスタイル、選べる3バリエーション。

本体はオーディオ機器とピッタリ組める横幅33cmの小型コンポサイズ、タテ・ヨコ自在だからレイアウトも多彩。ディスプレイは、専用ディスプレイテレビ、手軽な専用ディスプレイ、ビデオ入力端子つきテレビと選べる3バリエーション。Model 10、30合わせて6つの組合わせが選べ、用途に応じたパソコンライフが楽しめます。

名機X1の系譜を受け継いだ優れた機能群

●X1シリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●高速ペイントなど多彩な強力グラフィック機能●122KバイトRAMなど余裕のメモリ空間(メインメモリ64Kバイト)●入力、表示も簡単な漢字ユーティリティ(Model 10は漢字ROM CZ-8BK2 標準価格19,800円が必要です)●JIS第1水準漢字ROM内蔵(Model 30)●8オクターブ3重和音のサウンドゼネレータ ●FORTRANやCOBOLなど各種高級言語が使用可能 ●将来の発展に備え、拡張I/Oポートを2ポート内蔵 ●日付・時刻表示、テレビ番組を7つまで予約できるカレンダーつきタイマー●操作しやすいセパレートタイプの薄型キーボード(角度調整用スタンドつき)

※ 別売CP/Mが必要です。(CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です)

X1の高性能がこんなに身近に。

パソコンテレビ X1G

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-822C(B・E)… 標準価格118,000円
Model 10(高速電磁メカカセットレコーダ内蔵) パーソナルコンピュータ+キーボード CZ-820C(B・E)… 標準価格 69,800円
■14型カラーディスプレイテレビ CZ-820D(B・E) 標準価格 79,800円 ■14型カラーディスプレイ CU-14G(B・E)…… 標準価格 49,800円
●品番中の( )表示は、B〈ブラック〉・E〈オフィスグレー〉を示します。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表) またはシャープエンジニアリング㈱ 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ。

資料請求券 X1G ベーマガ 4係

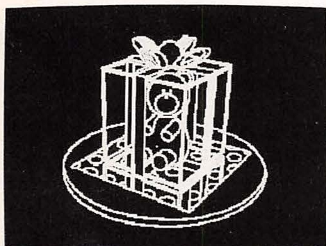
たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

種ビジュアル編集が行えます。●128Kバイトの増設RAMとしても使用可能。ただしこの場合、65,536色の表示機能は利用できません。

たったひとつしかない、バースデイカードがほら、簡単につくれる。

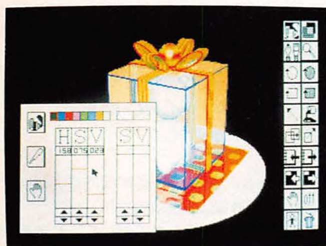
一週間後にせまった、彼女の誕生日。キミのアイディアとセンスをアピールするチャンスです。まず、PC-8800シリーズにビデオアートボードを装備。専用のグラフィックソフト、ビデオアートボードペイントツールを使ってカードの絵を作成します。このソフトには、ブラシ、定規、ルーペや移動、複写、カラーリングのための便利な道具や機能が用意されています。操作もマウスで簡単に行えるので、腕に自信のない人でも安心です。

❶まず、下絵を描きます。





❷次は、カラーリングです。



パレットで色の種類、鮮やかさ、明るさなどを調整しながら、着色します。彼女の好きなハーフトーンもビデオアートボードなら、こんなにきれい。いろいろ試してみましょう。



❸最後にメッセージを書きこみます。



手書き文字も新鮮だけど、やっぱりカッコよくキメたい人は、ビデオアートボードペイントツールの日本語入力機能を使いましょう。完成した画面イメージを撮影して、あとは、プリントショップでカードにしてもらいます。彼女の笑顔が待ち遠しい、バースデイカードのできあがりです。

絵を描くのがニガテ、という人は、市販の図柄集を利用しよう。

Ink Potデータライブラリなど、各社から販売されている図柄集が利用できます。タイプフェースや各種イラストなど、上手に活用してください。

絵や写真がそのままとりこめるイメージスキャナ。

気にいった絵や写真を使いたい人には、イメージスキャナPC-IN503をおすすめします。PC-8800シリーズ本体にある汎用シリアルインタフェースと接続し、ビデオアートボードペイントツールを使用すれば、精密なビジュアルイメージも簡単に入力できます。

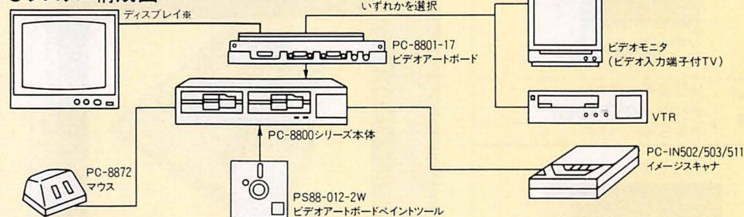
他のグラフィックソフトのデータが利用できます。

Ink Potやアートマスター88、パレットなどのグラフィックソフトで作成したデータを使いたい、という人にも対応。ビデオアートボードペイントツールにこれらのビジュアルデータを読みこめば、65,536色のカラーリングも簡単に行えます。

VTRなどと組み合わせて、ビジュアル編集にチャレンジ。

パソコンとAV機器を利用したビジュアルシステムとして利用することもできます。ビデオ入力とビデオアート画面を合成し、VTRに録画したり、ビデオ画像をパソコンにとりこんで、編集する(近日発売予定のビデオデジタイズユニットが必要)など、ビデオアートボードの活用法がさらに発展します。

●システム構成図



※PC-KD862/TV352/TV471以外のディスプレイには、65,536色を表示することはできません。
ただし、PC-TV系のディスプレイの場合は、本ボードのビデオ出力により表示することができます。

ハガキでチャンス PC-9800・8800シリーズの役立ち情報をNECから

ホットラインプレゼント

PC-9800・8800シリーズの全容がわかる資料を抽選でプレゼントします。官製ハガキに①ご希望の資料番号(A〜Iのいずれか1つ)②住所③氏名④年齢⑤電話番号⑥ご使用中のパソコン⑦ご購入予定のパソコン商品名をご記入のうえ下記までお送りください。

●宛先:〒164-91 東京中野郵便局私書箱90号「NECホットラインプレゼント」係●締切り:昭和62年4月15日(水)当日消印まで有効●当選発表:資料の発送をもって発表にかえさせていただきます。(5月上旬より発送予定)

PC-9800シリーズ		
A	新PC-110番〈98版〉(ラジオ技術社)	100名様
ザ・ラップトップ PC-98LT		
B	PC-98LTガイドブック (アスキー)	100名様
C	PC-98LTプログラミング &オペレーション入門 (ナツメ社)	100名様
D	PC-98LT解体新書 (電波新聞社)	100名様
E	まんがPC-98LT活用法+PC-9800シリーズ アプリケーション情報3.5インチフロッピィ特集号	1,000名様

PC-8800シリーズ		
F	PC-8800シリーズ アプリケーション百科 (新紀元社)	100名様
G	PC-8800シリーズ 100%活用法 (誠文堂新光社)	100名様
H	新PC-110番〈88版〉(ラジオ技術社)	100名様
I	PC-8800シリーズ事例集(計4種) 〈I、II、パソコン通信実用ガイド PC-world手づくりマニュアル〉	1,000名様

学園のパソコンクラブの皆さんへ

PCポスターさしあげます。

いよいよ新学期!新入生のクラブ勧誘に斉藤由貴ちゃんのパソコンポスターなどを使ってみませんか。ご希望のクラブまたは同好会の方はどうぞお申し込みください。

■お申し込み方法
送付先ご住所/お名前/電話番号/クラブ所在の学校名/クラブ会長名/クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。
〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
日本電気(株)パーソナルコンピュータ販売推進本部「学園パソコンクラブ」係

ご提供ポスター NECパソコン PCシリーズの ポスター数種類

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間……9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く) 電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

NECのパソコンファミリー



日本電気グループ

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

HIGH PERFORMANCE

DISPLAY LINEUP

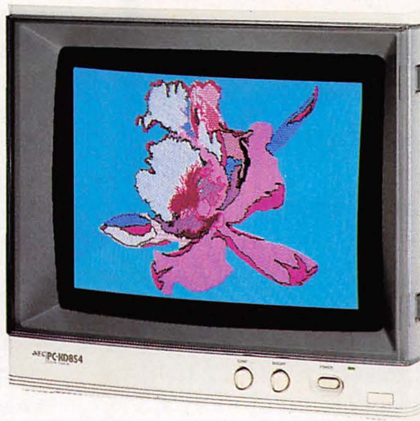
HI-TECH FOR HI-TOUCH



NEW
3 14型高解像度カラーディスプレイPC-KD862
標準価格99,800円



4 14型高解像度カラーディスプレイPC-KD851
標準価格158,000円



アナログRGB入力専用タイプの、ハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

1 14型高解像度カラーディスプレイ PC-KD854
標準価格89,800円

- ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- ●表示文字数は、2,000文字対応。
- ●ドットピッチは0.39mm。
- ●アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ●ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- ●オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



5 14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格198,000円



6 14型カラーディスプレイ PC-KD351
標準価格99,800円



グラフィックスが鮮やかに映える、ドットピッチ0.31mmの高精彩度タイプ。

2 14型高解像度カラーディスプレイ PC-KD853
標準価格118,000円

- ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- ●表示文字数は、2,000文字対応。
- ●アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ●ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを装着。
- ●オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



7 12型カラーディスプレイ PC-KD301
標準価格89,800円



8 14型カラーディスプレイ PC-KD252
標準価格67,800円



9 14型カラーディスプレイ PC-60M43
標準価格65,800円



10 14型高解像度モノクロディスプレイPC-MD651
標準価格59,800円

NECのパソコンファミリー 国内実績No.1 日本電気グループ

C&C
コンピュータ・コミュニケーション

鮮やかさは► 先進の領域へ

ハイグレードタイプから、お求めやすいエコノミータイプまで、それぞれに鮮やか画面のNECディスプレイ。サイズも、カラーも多彩にそろって、さまざまなシステムに活躍します。



11 14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格58,800円



12 12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格44,800円



13 12型グリーンディスプレイ PC-8050N
標準価格29,800円

型式	サイズ	ブラウン管	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種								高解像度 ☆は専用
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801U/UV VM/VF	PC-8801mkII	PC-8801mkII FR/MR	PC-8801mkII TR/SR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkII SR	
①PC-KD854	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
②PC-KD853	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ	0.31		○		○	○				☆
③PC-KD862	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
④PC-KD851	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ/デジタル RGB	0.31		□	□	○	○				☆
⑤PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ	0.31	○								☆
⑥PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑦PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑧PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑨PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.70		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑩PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・周期セパレート	—	○								☆
⑪PC-8851	14	モノクロ	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○		○				☆
⑫PC-8841	12	モノクロ	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○		○				☆
⑬PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1		○1	○			

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。
(注4)□は映像信号入力がデジタル方式で8色表示となります。1…縦200ライン表示です。2…Text画面での漢字の取扱いはできません。

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く) 電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

C&C
コンピュータ・コミュニケーション

表現力が、ここまで進化。

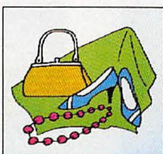
'87春・夏 新作発表会
FASION SHOW '87 by YOKO MIKI

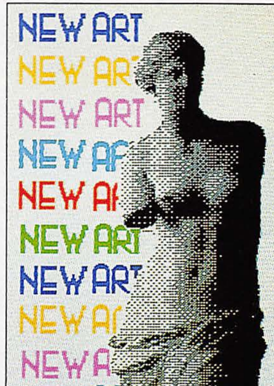
フェミニンなスーツと、パステルカラーが基調です。

ソフトな色や素材を用いた、
フェミニンで若々しい作品です。
カラーは明るいビビッドなホットピンク
ジェードグリーン。



今年は小物類も豊富。
セクシーな女っぽさを
大切にしました。





友人データ

氏　名	田中 一郎
住　所	東京都港区芝 5丁目33
電話番号	03-452-8000
生年月日	昭和35年11月3日
就職先	日本電気株式会社
関　係	大学の友人
趣　味	テニス, ラリー
性　格	大胆不敵

No. TM-015-000234





高性能ディザ機能装備。
最大16階調で、
濃淡・陰影もそのまま入力できます。

- **このクラス最高の16階調を実現。** 中間調の写真やイラストなどA4判まで16階調で読み取り可能。画像データを選びません。
- **スピーディな入力。** 緻密で複雑な原稿も高速で読み取ります。
- **パソコンとの接続も簡単。** 3タイプのインタフェース装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続可能。
- **直接プリンタに接続。** PCシリーズのプリンタを使用し、コピー機のように入力画像をダイレクトにプリントアウト。
- **便利な一時停止機能。** ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタート。
- **PC-IN501／PC-IN502とソフトコンパチブル。**



誰にでも"コピー感覚"で
手軽に入力できる
パーソナルイメージスキャナ
PC-IN502　標準価格99,800円

HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

日本電気グループ

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ
PC-IN503

標準価格149,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていること。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター
東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日(祝日を除く)
電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

320KB大容量のフルコースでお届けします。

A4・4色のプロッタプリンタもご用意いたしました。

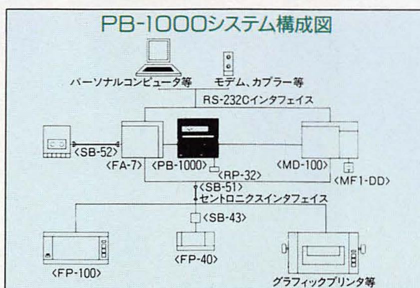
こちらが、320KBの大容量フロッピーでございます。

携帯に便利なコンパクト設計

超えてるカシオのポケットコンピュータ。

これほどの実力と可能性を秘めたポケットコンピュータがあったでしょうか。新開発の8ビットCPUを搭載し、とびぬけた演算速度と記憶容量を実現。さらに、見やすく使いやすい32桁×4行の表示部、操作性にすぐれたタッチスクリーンキーなど、新機能を盛りこんだカシオのPB-1000。しかもその能力は、320KBのフロッピーディスクドライブや4色プロッタプリンタなど用意されたオプションにより、飛躍的に高まります。コンパクトな姿カタチはしていても、「ポケットコンピュータ」とはちょっと呼びにくい充実ぶり。ビジネスから科学技術の分野まで、幅広く活躍する高性能機の誕生です。

- 本格的なプログラム作成・データ処理が可能。標準8KB、最大40KBを確保した大容量RAM。
- 便利な8行の仮想スクリーン。プログラム等を表示上で修正できるスクリーンエディター。
- 操作効率がアップ。表示窓に触れるだけでキー入力ができる、タッチスクリーンキーを採用。
- 変数の使用文字範囲をカナにまで拡張。しかも変数名は255文字まで識別が可能。
- あらゆる分野の基礎・応用計算に、オールマイティな対応ができる、58の関数機能を内蔵。
- 繰り返し演算にとても便利。変数の値を入力するだけで答が求められる数式記憶機能。
- 電話番号・アドレス・スケジュール・価格表などを記憶させられる、データバンク機能。
- マシン語を駆使してのプログラミングをサポートする、アセンブラ機能とモニター機能。
- ワンタッチオペレーション、パワーオンブート、クロックブートなど多彩な機能を搭載。




（写真は本体およびMD-100）

■統計計算もこなせる豊富な58関数機能■テキスト表示は32桁4行とワイド、また192×32ドットで複雑なグラフィック処理も可能■RAM容量は標準8KB、最大40KB■表示窓に触れるだけでキー入力できる16個のタッチスクリーンキー■数式記憶機能■データバンク機能■アセンブラ機能■モニター機能■ワンタッチオペレーション機能■パワーオンブート機能■クロックブート機能■電源：単3型乾電池3本●サイズ：開いて187×176.5×24(mm)、閉じて187×97×24(mm)●重さ：435(g)(電池込み)

可能性を大きく広げる、豊富なオプション群。

■3.5インチフロッピーディスクドライブ
MD-100　¥49,800

●片面倍密型320KB●セントロニクス準拠パラレルインタフェイス●RS-232Cインタフェイス

■キャラクタープリンタ
FP-40　¥19,800

●用紙サイズ／幅112×外径30mm以内●印字方式／感熱記録式●最大80桁、標準40桁●セントロニクスパック別売SB-43 ¥5,000

■A4サイズ4色プロッタプリンタ
FP-100 ¥49,800

●最大A4判●最大160桁●ボールペン記録方式●プリンタケーブルSB-51 ¥7,900

■インタフェイスボックス
FA-7　¥16,500

●カセットインタフェイス●セントロニクス準拠パラレルインタフェイス●RS-232Cインタフェイス

■増設RAMパック
RP-32(32KB)　¥15,000

PB-1000

¥39,800（本体価格）

カシオ計算機株式会社　〒163 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル ☎(03)347-4811(代)

また来た、もう来た、メガロム第二弾。

ホール・イン・ワン
スペシャル

ホール・イン・ワンスペシャル(HAL研究所)
HM-022 標準価格 5,600円
変化に富んだ数々の難関コース。毎回変わる風向きや風力に注意してクラブを選択したら、さあ、ホール・イン・ワンにチャレンジだ。

Romancia
ロマンシア

ロマンシア(日本ファルコム)
PANA-5 標準価格 5,800円
ファンフレディ王子のおどろくべき旅。謎解きをふんだんに盛り込んで登場です。裏をかかれないよう注意して姫をさがそう。

◎その他にも、「火の鳥」、「スーパーランボースペシャル」、「ダーウィン4078」、「スーパートリトーン」、「1942」、「棋太平」、「戦場の狼」など、話題のソフトが勢ぞろい。
※この広告のソフトはMSX2用です。(VRAM128K、RAM64K)
※ソフトはすべてパナソフトセンターの取り扱いです。

悪魔城
ドラキュラ™

悪魔城ドラキュラ(コナミ)
RC744 標準価格 5,800円
復活したドラキュラを退治するために、青年シモンが悪魔城へ向かう。武器はムチひとつ。全18ステージのホラーゲームだ。

KONAMI 1986

ZANAC

ザナック(ポニー)
R58Y5093 標準価格 5,800円
人工知能搭載のすごいソフトがやってきた。毎回ちがった敵の攻撃パターンが楽しめる。まさに未来のシューティングゲームだ。

© by PONY,INC.

甦る伝説
キングコング2

キングコング2(コナミ)
RC745 標準価格 5,800円
あのキングコングがよみがえる。復活に必要な大量の血液を求めて、急げミッチェル、コングの島へ。数々の難敵を倒してつき進もう。

© KONAMI 1986

君も参加しよう。興奮のネットワークカーチェイス。

AI GRANDPRIX

時速350kmで突っ走るアメリカ大陸横断レース。4月4日一斉にスタート。参加にはモデムカートリッジを用意してください。

くわしくは/日本テレネット(株)会員課まで。☎075(211)3441(代)

DEG

SHOCHIKU-FUJI CO.,LTD.

Panasonic
A1
Personal Computer FS-A1

Panasoni

遊でや学でのパソコンです。

プラスワンユニットで、新しいこと学ぼう。

①ワープロになる

ゲームもおもしろいけど、ワープロもおもしろい。そんな欲ばりな人には、便利な一体型のワープロ・プリンタ(近日発売予定)がおすすめです。24ドット、連文節一括変換、住所録機能つき。これ一台あればワープロできます。

②通信もできる

パソコンの新しい楽しみ方、パソコン通信が、いま人気上昇中。通信モデムカートリッジ(近日発売予定)をA1のスロットに差し込むだけで、手軽に実現することができます。

(テレビは別売)

ワープロ・プリンタ(別売)
FS-PW1
近日発売予定

ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円



パナソニックA1があれば、遊びに学びに、どんどん楽しさが広がります。

また来た、もう来た。メガロム第二弾も、話題のソフトがいっぱい。MSX2ならではのリアルで大迫力のゲームに、僕らの遊びがますます加熱する。おまけにプラスワンユニットで、ワープロ、通信、ビデオ編集、電子音楽へ広がります。

広がるね、プラスワンユニットで。●ビデオ編集に、ビデオテロッパー(近日発売予定)●美しい音色の電子演奏が楽しめる、オーディオカートリッジ(近日発売予定)●3.5インチフロッピーディスクドライブ(近日発売予定)

パナソニック MSX2 パソコン FS-A1 標準価格 29,800円

▶ボディカラーは2色:-Kブラック、-Rレッド▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株)情報機器部MBM係まで。MSXはアスキーの商標です。

C A1

打てて、遊べる、ワープロ・パソコンです。

これは便利。買ったその日からワープロができる。
もちろんゲームもすごい。パソコン通信もできます。
ワープロ・パソコン FS-4600F 標準価格 138,000円



松下電器産業株式会社

ひょーげん族。

FM音源3音搭載
26万色カラー表示
400ライン8色対応

自由な感性を志向する人びとへ
マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40——富士通から。

Created by Daizaburo Harada



新発売

マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40

■FM77AV40本体（キーボード付）標準価格　¥228,000
■カラーCRTテレビ—15SD　標準価格　¥138,000（アンテナ工事費別）

〈AV40専用〉カラーCRTテレビ—15SD FMTV-154
●15インチ●4000文字対応●21ピンRGB入力端子●ステレオ音声多重機能●デュアルスキャン●ディジタイズ対応RGB出力端子●パソコンを使わないときは、テレビに切り換えて楽しめます。

富士通

Audio族へ

●本格的なサウンドづくりが可能なFM音源標準実装。
音の三要素(音程・音量・音色)を自在にコントロールできるFM音源3音搭載。シンセサイザに匹敵するリアルなサウンドがほとばしる。ピアノなどの楽器や、自然音、効果音を含め77種の音色パターンもプリセット。さらに、PSG3音を加えた6重和音で白熱のミュージックプレイが楽しめる。

●MIDI対応、FM音源8音搭載のステレオミュージックボックス。
オプションのステレオミュージックボックス(¥58,000)と、オーディオアンプで、FM音源8音がステレオで聴ける。オリジナル曲やゲームも迫真の立体音で迫る。また、シーケンサとしてMIDI楽器を自動演奏させたり、サウンドイフェクタやキーボードを接続するなど、プロ仕様のシステムアップが可能だ。

●音を愉しむ、充実した別売ソフト群。
FMミュージックエディタII(¥20,000※) FMサウンドエディタ(¥9,800)
FMジュークボックス(¥12,000) FMミュージックワールド(¥12,000)
※マウスが必要。


FMミュージックエディタII



FMミュージックワールド

Visual族へ

●26万色カラー表示、400ライン8色もサポート。
天然色を超えた極彩色。AV40は、光の三原色(R.G.B.)の輝度をそれぞれ64階調に制御。320×200の各ドットごとに64^3=262,144色のカラー指定を可能にした。その描きだす画像はまさに"彩鮮端"。しかも細密・精彩な640×400ドット8色表示を達成。日本語の表示に威力を発揮する。

●一瞬をあざやかに切りとるビデオディジタイズ機能。
ビデオディジタイズカード(オプション・¥16,800)と専用カラーCRTテレビをつかえば、ここという名シーンをリアルタイム(1/60秒)でディジタル変換。26万色のVRAMデータとして本体に取り込める。完全な静止画が、美しい色彩が意のままになる。フロッピィに保存も可能。スーパーインポーズ機能も標準装備。

●絵と遊ぶ、オプションハード&ソフト。
パソコン画面をVTRに録画できる、ビデオコンバータ(¥58,000)。グラフィックスの着色・修正や編集が行える、FMグラフィックエディタII(¥20,000・マウスが必要)。


ビデオディジタイズ


26万色表示


4096色表示

Communication族へ

●RS-232Cインタフェース標準実装。
パソコン同士や周辺機器をつなぐ国際的な通信規格 RS-232Cに準拠したインタフェースを搭載。 オプションのモデムカードを使って、さまざまなネットワークにアクセスできる。メッセージはもちろん、音楽・画像データの交換も楽しめる。パソコン通信の面白さと可能性が、いま、きみの手に入った。

●手軽にパソコン通信の仲間入り。別売ソフト2種。
AV40でクリエイトした音楽や映像のデータをパソコン間で簡単に転送できる、FMテレアクト/AV通信(¥15,000)。国内外のデータベースと結び、最新情報を居ながらにしてキャッチする、FMテレアクト/DBアクセス(¥30,000)。どちらも、話題のBBS(電子掲示板)へのアクセスが可能。

●コンパクトな内蔵タイプのモデムカード新登場。
全二重1200bpsの高速通信を実現した、モデムカード-1200(オプション・¥39,800)。ATコマンド対応により自動発着信が可能。本体内に装着するため場所もとらない。

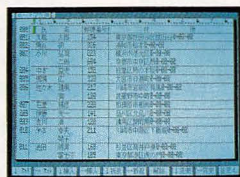

FMテレアクト/DBアクセス

Personal computer族へ

●400ライン対応、日本語機能を大幅に強化。
JIS第1・第2水準漢字ROMに加え、高速かな漢字変換を実現する辞書ROMを標準装備。400ライン8色の高分解能表示による40字×20行の漢字表示が可能になった。ワープロをはじめ、ホームユースからパーソナルビジネスまで、あらゆる場面で多彩な活躍をみせる。

●3.5インチ640KBマイクロFD搭載。192KBメインメモリ標準実装。
FM77AVに較べ、フロッピィ1枚に入る情報量は一挙に2倍。320KBフロッピィにも対応するため、FM7/77の豊富なソフト資産を継承する(※)。また、メインメモリ容量は、このクラス最大級の192KB(最大448KBまで拡張可能)といっそう増大した。
(※FDドライブの記録方式の違いから、FM7/77などのソフトウェアをAV40で使用するとFM7/77で再使用できない場合があります)

●高度なAV機能をサポートするF-BASIC V3.4。
26万色カラー表示、400ライン8色、FM音源、ビデオディジタイズなど、高度な機能を支える、日本語対応のF-BASIC V3.4を添付。


400ライン日本語表示例

●上記の内容については、すべてAV40に関するものです。AV20、AVの仕様は一部異なります。



ツクモ春の
パソコンカーニバル！

学生証をご提示ください。 お買い上げ3万円以上の方で学生証をお持ちの方に各メーカーオリジナルテレホンカードをプレゼント！ 先着500名です。

パソコンテレビ X1G ツクモスペシャル

オリジナルゲームパック付



Aセット 注番 BM4-1

- ●CZ-820C…………………… ¥ 69,800
- ●CZ-802D…………………… ¥128,000
- ●JOY メカ2型………………… ¥ 4,800

合計特価 ¥202,600

限定ツクモ特価 ¥89,800

送料¥2,000

Bセット 注番 BM4-4

- ●CZ-822C…………………… ¥118,000
- ●CZ-802D…………………… ¥128,000
- ●JOY メカ2型………………… ¥ 4,800

合計定価 ¥250,800

限定ツクモ特価 ¥129,800

送料¥2,000

X1F モデル10セット 注番 BM4-2

- ●CZ-811C…………………… ¥89,800
- ●CZ-802DR…………………… ¥128,000
- ●JOY メカ2型………………… ¥ 4,800

合計定価 ¥222,600

限定ツクモ特価 ¥64,800

4色カラープロッタプリンター

- ●CZ-8PP2………¥54,800 注番 BM4-3

X1シリーズ用ケーブル付属

特価 ¥9,800 送料¥1,000

★ケーブルを替えればPCもOK！

早い者勝ちの大特価

X1 turbo II セット 注番 BM4-5

- ●CZ-856C……¥178,000
- ●CZ-850D……¥129,800

合計定価 ¥307,800

限定ツクモ特価 ¥149,800

送料¥2,000

X1 turbo モデル10 注番 BM4-6

- ●CZ-850C………¥168,000
- ●CZ-802D………¥128,000
- ●JOYメカ2型……¥ 4,800

合計定価 ¥300,800

限定ツクモ特価 ¥74,800

X1シリーズ周辺機器

この他なんでも揃います

送料別 ¥1,000

注番	型番	品名	定価	特価
BM4-7	CZ-503F	シングルフロッピーディスク（I/F ケーブル付）	¥49,800	¥42,000
BM4-8	CZ-52F	5インチ増設ドライブ	¥34,800	¥22,800
BM4-9	CZ-8BGR2	グラフィックRAMボード	¥14,800	¥ 4,800
BM4-10	CZ-31F	3インチ増設用DISK	¥34,800	¥6,800
BM4-11	CZ-81P	プロッタプリンター（CZ-801C専用）	¥34,800	¥ 9,800
BM4-12	CZ-8PC1	カラー熱転写漢字プリンター	¥69,800	¥53,800
BM4-13	MZ-1P17	カラー熱転写漢字プリンター（ケーブルサービス）	¥79,800	¥49,800
BM4-14	CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥39,800	¥29,800
BM4-15	CZ-8BS1	FM音源ボード	¥23,800	¥20,000
BM4-16	MZ-1X19	モデムホン	¥99,800	¥59,800

富士通 FM77AV20 ツクモクリエイティブセット 注番 BM4-17

- ●FM77AV20-2…………………¥168,000
- ●FMTV-151…………………… ¥ 89,800
- ●オリジナルゲームパック（12種入）…サービス

合計定価 ¥257,800

38%引 **ツクモ特価 ¥158,000**

送料別¥2,000

富士通 FM77AV20 ツクモスペシャルセット 注番 BM4-18

- ●FM-77AV20-2…………………¥168,000
- ●FMTV-152…………………… ¥ 89,800
- ●オリジナルゲームパック…… サービス

合計定価 ¥257,800

ツクモ特価 ¥182,000

送料別¥2,000

富士通 FM77AV ツクモ大特価セット 注番 BM4-19

- ●FM77AV2…………………… ¥158,000
- ●FMTV-151…………………… ¥ 89,800
- ●オリジナルゲームパック…… サービス

合計定価 ¥247,800

ツクモ特価 ¥128,000

送料別¥2,000

富士通 FM77AV ツクモスペシャルセット 注番 BM-20

- ●FM77AV2…………………… ¥158,000
- ●CU-14FA…………………… ¥ 49,800
  （シャープ14インチ2000文字アナログ対応）
- ●オリジナルゲームパック（12種入）……サービス

合計定価 ¥207,800

52%引 **ツクモ特価 ¥99,800**

送料別¥2,000

ツクモ秋葉原各店

営業時間 AM10：00～PM7：00（平日）
AM 9：30～PM6：30（日・祭日）

★定休日 毎週木曜，第3水曜日（5号店は営業）

- ニューセンター店 ☎03-251-0987
- 秋葉原5号店 ☎03-251-0531
- 秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋店

営業時間 AM10：00～PM7：00

- **1号店** ☎052-263-1655（定休日 毎週月曜）
- **2号店** ☎052-251-3399（定休日 毎週水曜）

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営業時間 AM10：30～PM7：30
定休日 毎週木曜日

☎011-241-2299

札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

受注専用ツクモ通販センター

AM10時からPM10時まで受付

東京 ☎03-251-9911

仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
金沢	☎0762-62-3611
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10：30～午後7：30迄

やっぱりこれっきゃないッ!!

三和のコントローラーシステム

PASOKO-1000



連射機能プラス

ファミリーで楽しめるコンピューターからパソコンまで

340MM　73　158

PASOKO-1000 対応機種

- MSX機種
- PC6001・MKII (NEC)
- HXシリーズ(東芝)
- XIシリーズ(シャープ)
- MLシリーズ(三菱)
- MBシリーズ(日立)
- コモドール全モデル
- YISシリーズ(ヤマハ)
- SC-3000・SC-3000H(セガ)
- MPC-10(WAVY-10)(サンヨー)
- HCシリーズ(ビクター)
- CFシリーズ(松下)
- PAXONシリーズ(セネラル)
- V-10シリーズ(キャノン)
- HBシリーズ・SMC-777(ソニー)
- PXシリーズ(パイオニア)
- FX-Xシリーズ(富士通)
- PV-7(カシオ)
- アタリ
- その他

※ 各社対応インターフェイスもあります。

8801シリーズ インターフェイス

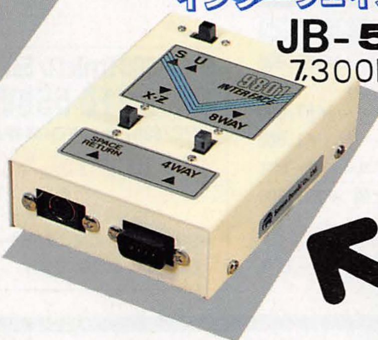
PC-8801MKII FR, MR用



JB-2
5,800円

9801シリーズ インターフェイス

JB-5
7,300円



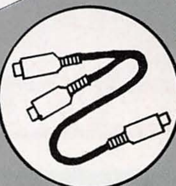
FM-7・NEW7 インターフェイス

JB-3
6,800円



特徴
- マイコン搭載
- オールマイティ(キーボード対応)
- 他社より多機能である(4WAY-8WAY)
- プログラムセットしやすい
- 堅牢で格安
- カラー(ホワイト・ブラック)

分岐コード
3,800円



ジョイスティックとキーボードが同時に使用できる分岐コードもあります

ミスタージョイ

新発売

MR-100
1,380円



45　114　217MM

ブラック・アイボリーの2種類があります。

ディスクタイプとジョイスティックタイプの
2タイプで遊べます!
はめ込み台は 他社のかぶせるタイプにも
共通に使用できます

送り先 

(左の注文書をハガキに貼るか封筒に入れて送って下さい)

●わからないことがありましたら電話でお問い合わせ下さい。

注文書

あなたのお持ちの機種名をお書き下さい.( )				
○をつける PASOKO-1000(ブラック・アイボリー) ¥9,800	MR-100 ¥1,380	一括払い	分割払い	
88用インターフェース¥5,800	FM-7・NEW-7¥6,800	98用 ¥7,300		
おところ〒				
TEL ( )				
おなまえ 様	保護者名	印		

SANWA 三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
☎03(955)9231

●振込銀行/朝日信用金庫板橋支店㊤285515 郵便振替口座番号/東京1-1404

入魂の1冊

山下 章の
チャレンジ! パソコン
A.V.G & R.P.GII

定価 **1,800円**（送料300円）

発売中 **大好評**

マイコンBASICマガジン別冊

SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 4

CHALLENGE! Personal Computer

アドベンチャーゲーム ロールプレイングゲーム

A.V.G&R.P.GII

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームII

ザナドゥ・シナリオII
ロマンシア
太陽の神殿－ASTEKA II－
メルヘン・ヴェールII
覇邪の封印
ブラスティー
アルファ
ウイングマン2
カサブランカに愛を
ウルティマIII



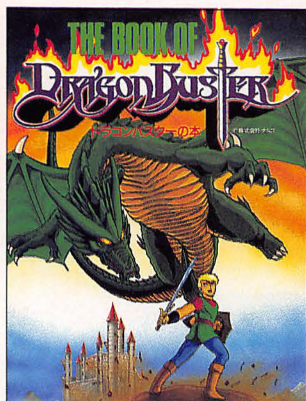
GAME MUSIC 楽譜集掲載!!
♪ザナドゥ・シナリオII♪ロマンシア♪太陽の神殿♪メルヘン・ヴェールII
♪覇邪の封印♪ブラスティー♪アルファ♪ウイングマン2♪

山下 章著

AVG & RPGの名作10編に、山下 章先生が、力いっぱい取組んで書きあげた1冊です。カラー272頁。ドット絵やゲーム・ミュージックの楽譜集、メルヘン・ヴェールII、ブラスティーの開発手記も載っています。AVG & RPGをより深く楽しみたい方へ、心をこめて編集しました。

品切れの際は書店にご予約下さい。

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111



ALL ABOUT namco
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム& ロールプレイングゲーム
THE BOOK OF DRAGON BUSTER ドラゴンバスターの本

新刊登場!!

「ドラゴンバスターの本」が加わりました。







ALL ABOUT namco

A5判 定価2,300円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ナムコが制作したGEE BEE, GALAXIAN, BOMB BEE, CUTIE Q, PAC-MAN, RALLY-X, TANK BATTALION, KING & BALLOON, MAPPY, GALAGA, NEW RALLY-X, WARP & WARP, BOSCONIAN, SUPER PAC-MAN, POLE POSITION, XEVIOUS, DIG DUG, PHOZON, PAC & PAL, LIBBLE RABBLE, POLE POSITIONII, GAPLUS, THE TOWER OF DRUAGA, PAC-LAND, GROBDA, DIG DUGII, DRAGON BUSTER, METRO-CROSS, WARP MAN, BATTLE CITY, MINI GOLFをてってい的に解せき、紹介した、ゲームファン必携(ひっけい)の書。

ドット絵集、楽譜集付き。

チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム

A5判 定価1,800円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

アドベンチャー&ロールプレイングの名作をくわしく解説した、ソフトの楽しさをさらに引きだしてくれる力作です。

サザンクロス、新竹取物語、ポートピア連続殺人事件、ザース、ウイングマン、軽井沢誘拐案内、エルドラド伝奇、デゼニランド、サラダの国のトマト姫、黄金の墓、ドリームランド、続黄金の墓、英雄伝説サーガ、はーりぃふぉっくす、アステカ、ガンダムI、ガンダムII、トランシルバニア、リング・クエスト、ウイル、ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー、惑星メフィウス、テラ4001、VHD版惑星メフィウス、ブラックオニキス、ハイドライド、ハイドライドIIを掲載。

チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム&ロールプレイング・ゲーム

A5判 定価1,500円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ロールプレイング・ゲームの名作にも力を入れて書き上げた、山下 章先生の本の第2弾です。

北斗の拳、ウイングマン2、デゼニワールド、はーりぃふぉっくす―雪の魔王編、オホーツクに消ゆ! セイバー、ABYSS、ABYSS II―帝王の涙、暗黒城、コロニーオデッセイ(冒険編、対決編)、デーモンズ・リング、ザナドゥ、ハイドライドII、メルヘン・ヴェールI、デーモン・クリスタル、ザ・スクリーマー、ザ・ファイアークリスタル、ファンタジアン、リザード、トリトーン、ミステリーハウスII、WORRY、ゴルゴ13―狼の巣、ムー大陸の謎、ナナちゃんのスター誕生を掲載。



マークが目じるし! 新刊本も続々発売します。

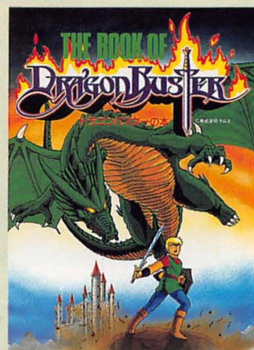
電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

The Book of DragonBuster

「ドラゴンバスターの本」

© 株式会社ナムコ

手塚一郎 著



ドラゴンバスターは、ボクにとって、特に思い入れの深いゲームだ。そのドラゴンバスターがファミコン版、X1版で発売されることになった。

「オールアバウトナムコ」でドラゴンバスターの記事を書いてから、ファンタジー、ロールプレイングの要素を持つ、このすばらしいゲームだけの本を、いつか発表してみたい、とボクは考えていた。

そして、そのチャンスがとうとうやってきたのだ。ボクたちがゲームセンターで、はじめてドラゴンバスターと出会ったときの驚きと感激、そして感動を読者のみなさんに伝えることのできる、内容を盛りこんだつもりだ。

…………………手塚一郎

大好評発売中!!

A5判 184ページ 定価850円

主な内容

- ●ファミコン版ドラゴンバスター、ラウンド別攻略マップ
- ●キャラクタードット絵紹介
- ●ビデオゲーム版ドラゴンバスター解説
- ●キャラクター別攻略法
- ●ドラゴンバスター楽譜集
- ●ボード版ドラゴンバスター紹介
- ●X1版ドラゴンバスター紹介

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

15円で

1本のゲームができる!!

わかる! 動かせる! プログラムが組める雑誌 マイコン BASIC Magazine DELUXE



ファミコン・ゲームが作れる本

ファミコン・プログラム大全集

ファミリーベーシック用ソフト67本満載!

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーベーシック)の使いかたと特徴からプログラム・テクニック、プログラム・リストを満載!

特別掲載 ファミコンでビデオゲーム・ミュージックを演奏させよう! ©コナミ 沙羅曼蛇全曲



大好評発売中!!

定価 1,000円(送料200円)

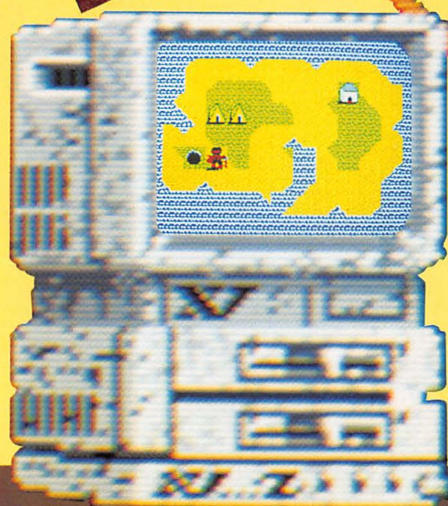
電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine DELUXE



これでキミのX1は、
ソフトの宝庫だ!







機種別デラックス・スペシャル第2弾

X1プログラム大全集

パソコン・ゲームが作れる本

X1シリーズ用ソフト68本一挙掲載!
X1/turboシリーズ現行機種/周辺機器 総カタログ付き

特別掲載 **X1でゲーム・ミュージックを鳴らそう!**
ツインビー ©コナミ/ザ・リターン・オブ・イシター ©㈱ナムコ 他

大好評発売中!! 定価1,500円(送料250円)

機種別デラックス・スペシャル第3弾
PC-8801/8001プログラム大全集

PC-8801/8001シリーズ用ソフト約100本満載!
速報!! PC-8801シリーズ驚異の新製品紹介
3月末発売予定 予価1,600円

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03(445)6111

キミのパソコンでナムコミュージックを演奏させよう！

VGMファン必携の書!!

namco
VIDEO GAME MUSIC PROGRAM

■対象機種

♬ファミリーコンピュータ♬FMシリーズ♬JR－200♬M5♬MZ－1500♬MZ－700♬MZ－80B／2000／2200／(2500)♬パソピア7♬PC－6000シリーズ♬PC－6001mkIISRシリーズ♬PC－8001♬PC－8801／mkII＋GSX8800♬PC－8801mkII♬PC－8801mkIISR♬VIC－1001♬S1♬MSX♬X1

■曲目

♬ギャラクシアン♬パックマン♬ラリーX♬キング&バルーン♬マッピー♬ギャラガ♬ニューラリーX♬ワープ&ワープ♬ボスコニアン♬ポールポジション♬ゼビウス♬ディグダグ♬フォゾン♬パック&パル♬リブルラブル♬ポールポジションII♬ギャプラス♬ドルアーガの塔♬パックランド♬グロブダー♬ディグダグII♬ドラゴンバスター♬メトロクロス♬バトルシティ



全楽譜付き！

新譜

♪ワープマン♪バトルシティ♪バラデューク
♪スターラスター♪モトス♪スカイキッド

掲載

大好評発売中!!

B5判 468ページ　定価 1,800円

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集　キミのパソコンでVGMを鳴らそう！ 近日発売 予価1,800円

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111　大阪本社 〒530大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361　西部本社 〒812福岡市博多区博多駅前2-13-23☎092-431-7411

パソコンマニアよ、
ビデオもエイゾウ。

SPECIAL PROGRAMS

魅力いっぱいのニュープロダクト誕生
春の新製品
（速報第1弾）

三菱プロジェクター LVP-407
松下ビデオマスター NV-D2000
パイオニアCD・LVコンパチプレーヤー CLD-70
東芝 AVディスプレイ 32C-F60
松下 VHS-Cムービー NV-MC5

価格帯別に全18機種を徹底試聴
CDプレーヤー研究

●普及価格帯598CDプレーヤーはいま
DX-A5（シャープ）、CDX-700（ヤマハ）、XL-V501（ビクター）、C-300X（オンキョー）
●現在の主役898CDプレーヤーはいま
PD-7030LTD（パイオニア）、CDP-333ESD（ソニー）
DP-1100D（ケンウッド）、C-500X（オンキョー）
●高度テクノロジーの結集15万以上のCDプレーヤーはいま
CDX-2200（ヤマハ）、CDP-555ESD（ソニー）
CD-α907（サンスイ）、SL-P1200（テクニクス）
DCD-3300（デンオン）、ZD-6000（ティアック）
●手軽なデジタルサウンド
ポータブルCDプレーヤーはいま
D-100（ソニー）、SL-XP5（テクニクス）、XR-P20（東芝）

音と映像の基礎からスタート
AVまるごとQ&A①

VIDEO SOFT WATCHING
アメリカン・ドリームを具現してくれる男
ロッキーのすべて
●水野晴郎

特別ビデオソフト企画
古き佳き懐しき時代の
ミュージカルの愉しみ方
（未公開中心）

私はこう考える スーパーVHS続報!!



オリジナルビデオソフト②
別冊付録付き

特別定価 720円



表紙モデル：後藤久美子

Up Grade Your AV Life

AudioVideo

3月号 絶賛発売中!!

電波新聞社 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL (03) 445-6111（大代表）

日本中のコナミファンへ。

Presented by DEMPA/PENTAN







カンペンケース内側(Aタイプ/Bタイプ)

沙羅曼蛇

HYP

DEMPA/ペンタンのキャラクター・下敷 続々発売。 標準価格 各200円

©Konami 1986



沙羅曼蛇Aタイプ

©Konami 1986



沙羅曼蛇Bタイプ

©Konami 1985



グラディウス

©Konami 1984



ツインビー

©Konami 1984



ロードファイター

©Konami 1983

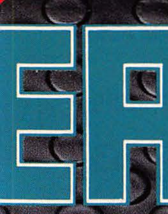


ハイパーオリンピック









DEMPA/ペンタンのキャラクター・グッズシリーズに，このたびコナミの製品が仲間入りすることになりました。その注目の第一弾は，コナミファンの心をガッチリつかんだ大ヒット作品，沙羅曼蛇（サラマンダ）のカンペンセット＝ハイパーユニットです。

このサラマンダ・ハイパーユニットは，カンペンケース，鉛筆6本，消ゴムがセットになっています。カンペンケースは2層式でカッコイイサラマンダのイラストがケースの中にも入っているペンタンの自信作です。イラストは，沙羅曼蛇（Aタイプ）と，ビッグバイパー（Bタイプ）の2種類を用意しました。

お近くのDEMPA／ペンタンキャラクター商品取扱い店または，電波新聞社へ、お申し込み下さい。



サラマンダハイパーユニットには，Aタイプ/Bタイプの2種類があります。申し込みの際、どちらかを指定して下さい。

サラマンダ ハイパー ユニット

Aタイプ（沙羅曼蛇）/Bタイプ（ビッグバイパー）
標準価格 950円 ©KONAMI 1986

ER UNIT



新発売

沙羅曼蛇レポートパッド

©KONAMI 1986 標準価格 250円



新発売

ツインビーレポートパッド

©KONAMI 1984 標準価格 250円



新発売

ディーヴァカンペンケース

©T&E SOFT 標準価格 500円

©Konami 1985



イーアルカンフー

©DATA EAST CORP.



サンダーストーム

大人気のコナミとデータイーストのキャラクターが，下敷になりました。新発売の下敷は沙羅曼蛇（A・Bタイプ），グラディウス，ツインビー，ロードファイター，ハイパーオリンピック，イーアルカンフー，サンダーストームの7種類です。価格は各200円。通信販売のお申込みは好評発売中のサンダーストームをプラスした計8種類のペンタン・キャラクター下敷の中から，5枚一組でお願いします。送料は5枚一組で300円です。

(305ページの「通信販売の申し込み」をよく読んでご注文下さい。なお，お近くのキャラクターグッズ取扱店でもお求めになれます。)

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111

ナムコ・ゲーム狂（ファン）に捧げるページです。



魅力いっぱい，パックランドのカンペンセット好評発売中！

迷子になった妖精を，ぶじ，フェアリーの国へ送りとどけることができるかな？
楽しくって不思議な面白さで大人気になったパックランドが，そっくりそのまま超ごうかなカンペンセットになりました。
このカンペンセットは，カンペンケース，シャープペンシル，替芯1ケース（0.5mm×40本），鉛筆6本，そしてペンスタンドのセットです。カンペンケースはドルアーガの塔と同じ2層式です。そして，トレージャーボックスには入っていなかった特製シャープペンシルが人気です。
パックランドファンタジーパックを持っていれば，『不思議なことがあたり前』！



パックランドファンタジーパック
FANTASY PACK
●カンペンケース●ペンスタンド●鉛筆6本●シャープペンシル●替芯　**標準価格1,800円**



THE TOWER OF DRUAGA TREASURE BOX
ドルアーガの塔トレージャーボックス

トレージャーボックスは，「ドルアーガの塔」熱狂的なゲーム・フリークのために用意しました。カンペンケース1カン，鉛筆12本，消しゴム2個が入ったセットです。カンペンケースは，サンドイエローとバイオレットの2色どちらかを指定できます。鉛筆は12本別々のキャラクターが印刷されています。　**標準価格1,500円**



ドルアーガの塔 トレーナー
色：グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ：S/M/L　**標準価格4,500円**



マッピー トレーナー
色：イエロー/アイボリー/ホワイト
サイズ：S/M/L　**標準価格4,300円**



パックランド トレーナー
色：ホワイト/イエロー/グリーン
サイズ：S/M/L　**標準価格4,300円**



パックマン カンペンケース
標準価格350円



パックマン ポーチ&タオル
標準価格1,800円



マッピー ポーチ&タオル
標準価格1,800円

DEMPA/ペンタン



❶ドラゴンバスター クーラーボトル
❷スカイキッド クーラーボトル
❸ドルアーガの塔 クーラーボトル

クーラーボトルには，ストロータイプ，カップタイプがあります。申し込みの際，いずれかを指定して下さい。

標準価格1,200円

❹ドラゴンバスターTシャツ

標準価格1,700円



ドルアーガの塔ボードゲーム

標準価格3,600円



パックランドボードゲーム

標準価格3,600円



新発売

ドラゴンバスターボードゲーム

標準価格3,000円



❶スカイキッドシール

標準価格220円

❷ゲームロゴタイプステッカー

標準価格400円



発売予定

「ゼビウス」ソフトビニールモデル

詳しい説明は，巻末296ページのHOT INFORMATIONを参照して下さい。



ドルアーガの塔Tシャツ A

サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔Tシャツ B

サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



スカイキッド Tシャツ

サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



マッピーTシャツ

サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



❶ゼビウスカンペンケース　標準価格500円
❷ゼビウス消ゴム(3個セット)　標準価格200円
❸ゼビウス鉛筆(3本セット)　標準価格200円
❹ゼビウス定規(15cm)　標準価格150円
❺ゼビウスポストカード　標準価格300円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

305ページの「通信販売の申し込み方法」をよく読んで注文して下さい。なお，本広告以外の商品の一覧表も載っています。

発売元：電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
☎03－445－6111

アタリ仕様のジョイスティック(XE-1/b等)とパソコンとの間に接続するとハイテックなゲームプレ

シューティング・ゲームの

実物大



●トリガ・モード切替
2トリガの連射モードを切替えます。
❶スイッチを一番上にするとどちらのトリガボタンも連射になります。
❷スイッチを中央にすると[A]、[B]二つのトリガボタンが、片側は連射、もう一方が手動になります。AUTO TRIGGERスイッチを[A]側にすると[A]が連射、[B]が手動になり、AUTO TRIGGERスイッチを[B]側にすると[B]が連射、[A]が手動になります。
❸二つのトリガボタンのうち、片側のみを連射と手動に使い分けるモードです。AUTO TRIGGERスイッチの切替で[A]連射[A]手動、または[B]連射[B]手動に切替えることができます。

●トリガ・スピード可変
XO-1の機械的なトリガ・スピードを連続的に変化させるスライド・ボリュームです。ゲームソフトのプログラムと合わせて、最適の位置を選んでください。

●トリガボタン反転
2トリガの機能を左右反転することができます。使いやすいほうを選んでください。

●JOYSTICK接続コネクタ
お手持のアタリ仕様のジョイスティックを接続してください。

チャレンジング・ステージ パーフェクトの快感 オート－マニュアル切替がハイスコアの決め手に。



シューティング・ゲームのロング・セラー「ギャラガ」をXO-1でプレイしてみた。連射スピードをチューンし、ポイントを押さえれば、弾は吸い込まれるように敵編隊に命中していく。デュアルにするにはマニュアル状態が良く、モードは③が最適。

超長期戦にもよゆう十分。高得点、高次ラウンド追求に専念できるたのもしさを感じさせてくれた。



新発売のX1シリーズ用「ボスコニアン」とXO-1の組合わせでは、256面という大きなゲームを、より身近なものにしてくれた。砲台を周囲から撃破していく高得点テク、総攻撃にさせて敵機を撃ってかせぐテクなどを楽しませてくれた。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

楽しめます。

世界を拡げます。

●パソコン接続コード
パソコンのジョイスティック・ポートに接続してください。

●トリガ・スピードLED表示
トリガのようすがモニターできます。ゲームソフトのプログラムによっては、弾の発射とは必ずしも一致しませんが、最適スピードを知る目安になります。また、電源が供給されていれば点燈しますので、電源パイロット・ランプの役目もします。

●X1シリーズ用電源スイッチ
X I シリーズでは、底面にあるホルダーに単四乾電池3本をセットしますが、これはそのための電源スイッチです。本機を使用しない場合、X I シリーズ以外の機種の場合はOFFにしておきます。



■FUNCTION

1 オート・トリガ(自動トリガ)
2 トリガ・スピード連続可変
3 トリガ・スピードLED表示
4 トリガ・モード切替
5 トリガ・ボタン反転

XO-IはXE-Ib等、2トリガタイプで、それぞれ独立しているジョイスティック用に設計されています。XO-IとXE-Ibのコンビネーションが最もおすすめできる組合わせです。

Original JOYSTICK SYSTEM CONTROLLER

XO-1

for MSX, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1
(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)
標準価格3,900円
好評発売中

■ご注意
●X1シリーズにご使用になる場合は、単四乾電池3本が電源として必要です。●ソフトにより、機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードはソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

さらに!!

ハイスコア重視設計



●好評XEシリーズのジョイスティックにNEWタイプ登場。XE-Iの改良型で、
①2トリガーが大きくなり、指にフィットするようにした。
②少し離れて操作できるようにコードを長めにした。
これが大きな変更点です。
カラーリングも見ての通りカッコよくなっています。これでハイスコア確実！

また以前から評判の良い操作性と耐久性は失っておらず、切り換えてスイッチでレバーを右手、左手どちらでも使用できるようになっています。

●適応機種はPC-6000シリーズ、X Iシリーズ、MSX、FM-77AV、MZ-2500シリーズなど、アタリ仕様のジョイスティック・ポートのあるパソコンです。

Super MZのゼビウスのジョイスティック付きソフトにはこのジョイスティックが入っています。

オリジナル2トリガージョイスティック

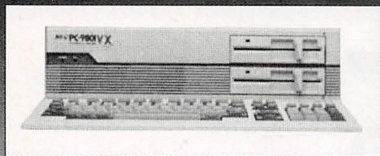
XE-1b

標準価格 3,900円

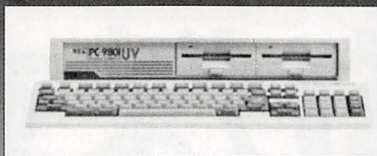
対応機種：X Iシリーズ/MZ-2500シリーズ/PC-6001シリーズ/FM77AV/MSX/MSX2

創立以来40有余年 信頼の東映無線

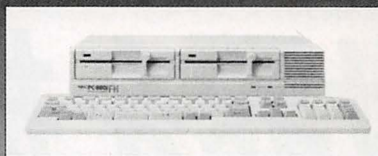
安さ・サービス・丁寧……………………………………………………秋葉原の東映無線



PC-9801VM21…………¥~~390,000~~
PC-9801VX0…………¥~~353,000~~
PC-9801VX2…………¥~~433,000~~
PC-9801VX4…………¥~~693,000~~



PC-9801UV2…………¥~~318,000~~
PC-9801U2…………¥~~298,000~~



PC-8801FH/10…………¥~~99,800~~
PC-8801FH/20…………¥~~138,000~~
PC-8801FH/30…………¥~~168,000~~
PC-8801MH…………¥~~208,000~~

上記コンピュータ《大特価》と組み合わせられます。

PC-8801/9801周辺機器シリーズ

※5″2HDの場合は、表示価格の¥3,000UP

Ⓐ TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚	¥226,100➡	61%OFF	¥89,800
Ⓑ TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚	¥230,100➡	60%OFF	¥93,800
Ⓒ FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12″カラーディスプレイ)+PC-PR101L(NEC、ドットインパクト漢字プリンター)+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚	¥271,000➡	49%OFF	¥139,800
Ⓓ CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ)+PC-PR201HC(NEC、ドットインパクトカラー漢字プリンター)+第二水準漢字ROM+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥434,800➡	50%OFF	¥217,800
Ⓔ FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12″カラーディスプレイ)+AR-2400(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM・トラクタフィーダ 標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥322,300➡	48%OFF	¥170,800
Ⓕ FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12″カラーディスプレイ)+PC-PR201HC(NEC、ドットインパクトカラー漢字プリンター)+第二水準漢字ROM+ディスケット(5″2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥459,800➡	47%OFF	¥245,800

PC-8801FH/MHシリーズ

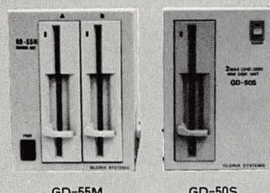
Ⓐ PC-8801FH/10+FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12″カラーディスプレイ)+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル	¥259,100➡	39%OFF	¥158,800
Ⓑ PC-8801FH/20+FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12″カラーディスプレイ)+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚	¥307,300➡	39%OFF	¥188,800
Ⓒ PC-8801FH/30+FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12″カラーディスプレイ)+ディスケット(5″2D)10枚	¥292,800➡	28%OFF	¥212,800
Ⓓ PC-8801FH/30+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ)+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5″2D)10枚	¥348,100➡	36%OFF	¥225,800
Ⓔ PC-8801MH+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14″カラーディスプレイ)+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(5″2HD)10枚	¥390,100➡	36%OFF	¥249,800

PC-9801VX/VM/UVシリーズ

Ⓐ PC-9801VX0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+FD-1155D(増設FDD、ケーブル付)×2台+ディスケット(5″2HD)10枚	¥590,800➡	37%OFF	¥377,800
Ⓑ PC-9801VX0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+特選8″デュアルFDD(NECドライブ使用)+フロッピーケーブル+ディスケット(8″2D)10枚			¥399,800
Ⓒ PC-9801VX0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+FD-1155D(増設FDD、ケーブル付)×2台+AR-2400(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM・トラクタフィーダ標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(5″2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥786,300➡	41%OFF	¥468,800
Ⓓ PC-9801VM21+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+PC-PR406(NEC、熱転写漢字プリンター)+ディスケット(5″2HD)10枚	¥645,600➡	39%OFF	¥399,800
Ⓔ PC-9801VX2+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+PC-PR406(NEC、熱転写漢字プリンター)+ディスケット(5″2HD)10枚	¥688,600➡	38%OFF	¥433,800
Ⓕ PC-9801UV2+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)+カラーケーブル+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(3.5″2HD)10枚	¥562,600➡	41%OFF	¥335,800
Ⓖ PC-9801UV2+FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12″カラーディスプレイ)+AR-2400(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM・トラクタフィーダ標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(3.5″2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥654,800➡	37%OFF	¥412,800

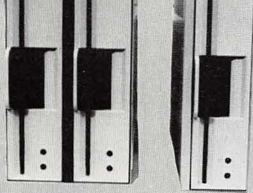
厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ FD-55B(増設FDD、白ベゼル、PC-8801mkII用)	¥60,000➡	59%OFF	¥25,000
Ⓑ FD-1155C(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VM0用)	¥80,000➡	69%OFF	¥25,000
Ⓒ FD-1155D(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VX0/XL用)	¥60,000➡	54%OFF	¥28,000
Ⓓ HDS-5201(20MBハードディスク)+I/F	¥257,000➡	35%OFF	¥168,000
Ⓔ PC-PR406(熱転写漢字プリンター、PC用)	¥99,800➡	50%OFF	¥50,000
Ⓕ AR-2400(15″ドットインパクト・漢字プリンター、第二水準漢字ROM・トラクタフィーダ標準装備、PC用)+プリンターケーブル	¥195,500➡	36%OFF	¥126,800
Ⓖ PC-8001mkII-01(漢字ROM、PC-8001mkII-01/PC-8801用)	¥32,000➡	54%OFF	¥15,000
Ⓗ HOP-10(マウス、PC-9801シリーズ用)	¥9,800➡	??%OFF	¥8,800
Ⓘ HP-11C(ポケットサイズ・コンピュータ)			¥12,000
Ⓙ HP-12C(ポケットサイズ・コンピュータ、金融計算から統計計算まで)			¥21,000
Ⓚ HP-15C(ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)			¥21,000
Ⓛ HP-16C(ポケット・サイズ・コンピュータ・アナライザ)			¥25,000



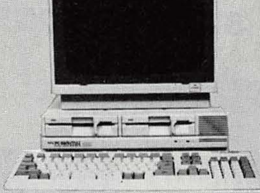
GD-50S
(5″シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥49,800→限定特価(TEL)

GD-55M
(5″デュアルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥89,800→限定特価(TEL)



8″シングルFDD(NECドライブ使用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8″2D)10枚
限定特価 ¥50,000

8″デュアルFDD(NECドライブ使用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8″2D)10枚
限定特価 ¥90,000



PC-8801FH/30
+CMT-146L(14″カラーディスプレイ)
+ディスケット(5″2D)10枚
¥267,800➡ 32%OFF ¥182,800



PC-9801VM21
+TX-14SH3(14″カラーディスプレイ)
+カラーケーブル
+ディスケット(5″2HD)10枚
¥545,800➡ 34%OFF ¥363,800

通信販売クレジット 大歓迎!!

●ラジオセンター店 03-253-0987
●ラジオデパート店 03-251-1014

FMRシリーズ



FMR-60HD……………¥695,000
FMR-60FD……………¥455,000



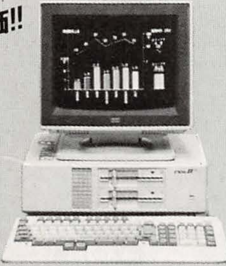
FMR-50HD……………¥620,000
FMR-50FD……………¥380,000



FMR-30HD……………¥575,000
FMR-30FD……………¥355,000

FM-16βシリーズ

限定特価!!



FM-16βFDII……………¥405,000
FM-16βHDII……………¥680,000
FM-16βFDI……………¥355,000
FM-16βHDI……………¥630,000

Ⓐ FM-16βFDII
+MB27110(JISキーボード)
+TX-14SH3(14″カラーディスプレイ)
+MS-DOS V.3.1
+ディスケット(5″2HD)10枚
¥591,000 → 34%OFF ¥393,800

Ⓑ FM-16βFDII
+MB27110(JISキーボード)
+TX-14SH3(14″カラーディスプレイ)
+MS-DOS V.3.1
+TR-24F(熱転写漢字プリンター)
+ディスケット(5″2HD)10枚
¥659,800 → 37%OFF ¥418,800

Ⓒ FM-16βFDII
+MB27110(JISキーボード)
+TX-14SH3(14″カラーディスプレイ)
+MS-DOS V.3.1
+MB27411E(15″ドットインパクト漢字プリンター)
+ディスケット(5″2HD)10枚
+プリンター用紙(15×11)500枚
¥754,000 → 36%OFF ¥485,800

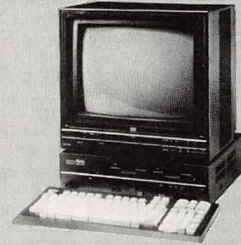
OASYS Lite K20(ワープロ)+ACアダプター
……¥84,000 → 65%OFF ¥29,800
MB27502(データレコーダ)……………………
……¥12,800 → 62%OFF ¥4,980

FM77シリーズ

限定特価!!
FM77AV-2
¥158,000
FM77AV-1
¥128,000



限定特価!!
FM77AV-40
¥228,000
FM77AV20-2
¥168,000
FM77AV20-1
¥138,000



Ⓐ FM77AV-2
+FMTV-151(15″パソコンTV)
+ディスケット(3.5″2D)10枚
¥261,300 → 48%OFF ¥138,000

Ⓑ FM77AV-2
+FMTV-151(15″パソコンTV)
+TR-24F(熱転写漢字プリンター)
+ディスケット(3.5″2D)10枚
¥330,300 → 50%OFF ¥166,800

Ⓐ FM77AV40
+FMTV-154(15″パソコンTV)
+ディスケット(3.5″2DD)10枚
¥382,000 → 33%OFF ¥258,000

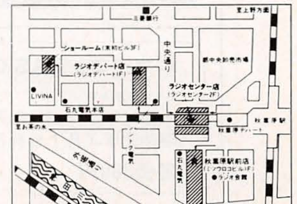
Ⓑ FM77AV40
+FMTV-154(15″パソコンTV)
+TR-24F(熱転写漢字プリンター)
+ディスケット(3.5″2DD)10枚
¥450,800 → 37%OFF ¥285,800



東映無線株式会社

ラジオセンター店	〒101	東京都千代田区外神田1—14—2	ラジオセンター2F	☎(253)0987 (251)2763	無休	(マイコン・計測器・アンテナ)
ラジオデパート店	〒101	東京都千代田区外神田1—10—11	ラジオデパート1F	☎(251)1014(代)	無休	(マイコン・計測器)
ショールーム	〒101	東京都千代田区外神田1—5—8	末初ビル3F	☎(253)9896(代)	無休	(マイコン)
秋葉原駅前店	〒101	東京都千代田区外神田1—15—6	ミツウロコビル1F	☎(253)5741(代)	無休	(オーディオ・ビデオ・CD,LD)

●営業時間:平日/A.M.10:00〜P.M.7:00 日曜・祭日/A.M.10:00〜P.M.6:00



マイコンBASICマガジン 4月号目次

新製品レポート

グラディウスにみるシャープ"X68000"の底力……断 空 我……43
パソコン周辺機器紹介 オールマイティ連射アダプタXO-1のしくみと使いかた……藤山 忠……46
短期集中講座：ミュージック・プログラム・マスター大作戦……Yu-You……48
新 連 載：ファミコン・マシン語教室
—BASICでマシン語データをいじってみよう！PEEK, POKE, CALL命令……断 空 我……50
注目連載：Dr.Dのプログラム診療所
今月の患者 FM-7/77「グラフィティーPONPON」……沢田 広正
MZ-2000「Road to Nowhere」……大津 広敬……53
マンガで学ぼう!! Dr.Dと影のパソコン・レクチャー……くりひろし……57
キミの質問にメーカーがズバリ答える 誌上公開質問状……290
マイコンBASICマガジンインフォメーション・コーナー……296
BMスーパー・クイズ……298

特選パソコン・ソフト

BM-Jr./LII2	ダーウィン6885	ダーウィン4078のテキスト・バージョン(?)	伊藤さん！	76
BM-LIIIMK5	移植版 FORMATION	あのFORMATIONがベーシックマスターに登場！	近藤 拓也	77
ファミコン/ツインファミコン	CRASH MAZE	カベを利用して迷路を抜けろ！	秋元 正夫	79
	SAVE THE WORLD	ドッキングでパワーアップ！	©SILLY LOVE SOFT	81
	ファイトーイッパーツ！	オロ○ミンCを飲んでがんばろう！	水戸 晃	83
FM7/77	流星のマリオネット	またまた，ミーハー・タイトル出現!!内容はピリリと辛いゾ	よまけん	85
	HOPPING BALL	ポンポンポン。ブロック崩しだよ！	川嵜 史智	87
FP1000/1100	OIL	ヘリコプターは燃料を保給しながらとぶ	SASAKI	90
JR-100	焦げろ!!墓地!!	裏の墓場でポチがなく，ワンワンワン！	野口 康行	92
JR-200	奇妙な部屋	またまたきました。超難解パズルゲーム	平田 正典	94
M5	二者択一	右か左かそれが問題だ！でもゆっくり考えてられないゾ	清野 智弘	96
	Funny World	けん盤をたたいて，階段を作ろう。究極のアクション・ゲーム	藤岡 英樹	98
MSX	JUMP	それジャンプ！飛びだせ大作戦のMSX版？	家田 貴之	101
	SOCCER WARS	「翼くんいくぞ！」「おう岬くん！」友達って美しい？	KAMIDORA	103
	JUMP BALL	ポンポンポン，あなたはボールになってはねましょう！	SHIEDAR	106
MSX2	DON	これはもうアーケード版だ!! パズルゲームです。	原田 哲郎	109
MZ-1200/700	UNITED ARROWS	矢印の後を矢印が追いかける。それ，テンカウント！	横井 敬明	112
MZ-700/1500	はしれ700	超高速，カーレース。前方が見えなーい	小笹 龍一	114
	CARRY(FLAPPER II)	わっせ，わっせダイヤを運べ。こりゃ大変だ	小川 敬是	116
MZ-1500	THE PANICAL CITY2	敵とはさんで岩を壊すんだって	北見の白狼	118
MZ-2000/2200/2500	TIRE SOME	機械にされた土地を破壊し，JAPANをとりもどせ！	鎌田 純行	121
MZ-2200/2500	PARER BALOON	働き者とは紙風船をわることです？	鈴木 幹也	123
MZ-2500	BATTLE RACER	でた！2人用ド迫熱のカーレースだ	Out Run	125
PASOPIA7	影ちゃんの青春の1ページ	影さんが女の子をナンパするんだってさ	お楽しみはこれからだ	127
PC-6001/mkII/6601/SR	RETURN TO EARTH	これがマシン語のすごさだ!!超高速ソフト	山田 達也	129
	ASTEROID ESCAPE	宇宙空間をすすむ1台の宇宙船うまくあやつろう	保	131
PC-6001mkII/6601/SR	FIGURE MOVE GAME	数字をたしたりひいたり，数学に強くなるソフト	小坂 英二	133
PC-6001mkIISR/6601SR	リザードクエスト	本格RPG！ ここに誕生!!おもしろいよ	近藤 太郎	135
PC-8001/mkII/SR	THE SNAKE	ヘビがよける!!まさに生きているようだ!!	ONE TWO STEP	138
	幽霊夜話—廃屋の一夜—	から傘，大目玉，ここはオバケの館	旦部 幸博	140
PC-8001mkII/SR	移植版 HOPING SOCCER	ファミコンが，早くも移植	本庄 英樹	143
PC-8001mkIISR	移植版 PAPER PLANE	この3D感覚！ 移植のできも最高ですよ	D.S.M.B.M.	145
PC-8801	スペースファイト	シューティングの基本はこれだ!!	宮本 典久	147
PC-8801mkIISR	UDRL	すばらしい音楽！ゲーム性もグッド，久々のアクションです	長谷川 豊	149
PC-9801	メロンがり	みかんがりにつづいて，メロンがり。前作よりパワーアップしている	高峰 勇一	151
S1	BROKENずし	ブロックくずしなのになんで寿司が？	えすいちくん	154
SC-3000	ドライブ1，2	課長めざしてひた走れ！	北岡 朋也	156
	CAT LAND	SC版RPGもどきここに登場	森本 隆志	157
X1	一寸法師	打ち手の小づちを拾うと一寸法師は大きくなります	大竹 朗	160
	緑のみの虫'87	みの虫は，かたつむりの花だんへの侵入を防ぐのです	小川真太郎	162
PB-100	バスケットボール	ゲームセンターのあの2人バスケットのポケコン版	岡野 悟士	164
	パズルランド	記憶力がものをいうパズルゲーム	西上 理	165
PC-1245	近情理ゲーム	モンスターもなんのその，とにかく前進あるのみ！	近情理の国竹	166
PC-1500	PC MINI GOLF	ゴルフゲームの決定版，ポケコンに登場！	ラーメン食べたい	167
PC-2001	THE LEGEND OF THE LIGHT	さあ，ポケコンRPGをみんなで楽しもう	縣 俊介	169
FM77AV	SURVIVE	スペース・サバイバル・ゲーム！君は生き残これるか	森 武志	172

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR DARIUS ©タイトー……Yu-You……175
MSX メトロイド—エンディング— ©任天堂……木村 洋行……179
ファンタジーゾーン ©セガ・エンタープライゼス……大林 由尚……181
PC-6001/mkII/6601/SR モトス/バラデューク ©㈱ナムコ……穴井 誉雄……185

©マイコンBASICマガジン 4月号
電波新聞社 1987Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第6巻 第4号
昭和62年3月25日印刷
昭和62年4月1日発行
定価380円

東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

新製品レポート

オリジナルをしのぐ出来ばえ『グラディウス』に見るX68000の底力

断空我

楽しみな"X68000"用ソフト

これまで，ゲーム・センターにある数々のゲーム（アーケード・ゲーム）がパソコン用に移植されてきましたが，シャープから発売された"X68000"に付いてくる『グラディウス』(©コナミ）ほど，ハード上の制約を受けずに移植されたものは，少ないでしょう。

これは，"X68000"のパソコンとしての機能・性能が他パソコンにくらべて，非常に高いために可能だったわけです。

ゲーム専用に開発されたゲーム基板なみかそれ以上の性能を持ったパソコン，それが"X68000"と言っても言いすぎではないと思います。

ハードが強力だということで，アーケード・ゲームの内容を変更したり，マイナーチェンジをする必要（これがパソコンへ移植するときに一番苦労するんですよ）がなくなってしまったのです。

これからも，"X68000"版として，たくさんのゲームが開発されると思いますが，それらのゲームは移植，オリジナルを問わず，一歩進んだものになることが予測できます。実に楽しみなことですね。



アーケード版そのまま!! "X68000"グラディウス

では，さっそく"X68000"版のグラディウス（記事を書いている時点ではサンプル版）を見てみましょう。

画面を見たとたんに思ったことは『きれいだな！』ということでした。ゲーム・センターの『グラディウス』そのもの，いや，それ以上の美しさです。

それというのも"X68000"は，数あるモードのうち，512×512ドットのグラフィック・モードを選んだとすると，1ドットあたり最大65,536色もの色を使うことができる性能を持っているのです。"X68000"版『グラディウス』では256×256ドットのグラフィックを背景に使っています。1/4程度の性能しか使っていないことになりますが，それでもアーケード版と同等なのですからヨユウです。

サウンドに関しても，FM8重和音8オクターブでステレオ出力に加えAD−PCMという音声合成機能をそなえているのでグラディウスのVGM（ビデオゲーム・ミュージック）を再現するのは楽勝です。

ここまで見せつけられては，プレイしないわけにはいきません。

"X68000"版のグラディウスの操作方法はもちろんアーケード版と同様ですが（キーボード操作の場合)，ジョイスティックではファミコン版と同じように，空中攻撃用の弾と，下に向けて発射されるミサイルは，同時発射となります。

プレイした感じは，もろアーケード版という印象で，敵の動きと攻撃，火山の爆発，そしてビッグコアの感じなど，最高のできと断言できます。

キャラクターも，アーケード版に出現したものはすべて登場します。

『グラディウス』をおもしろくしている，例のオプション類も，四つまで付きますし，レーザー砲も，ちゃんと流れるように発射できます。

敵のキャラクターのアルゴリズムが，一部ビミョーにちがう点と，弾とミサイルを別々に発射できないことから，アーケード版よりむずかしくなっているという意見もありますが，仕上がりはバツグンです。

スクロールも楽々 画面数もたっぷり

"X68000"で，『グラディウス』がここまで完璧（かんぺき）に移植できた秘密は，もちろんプログラマーの努力と，ゲームに対するセンスもあるのですが，やはりハードの性能によるところも大きかったと思います。

〝X68000〟のスペックは，コナミがアーケード用に作ったゲーム基板『バブルシステム』をしのいでいるため，移植には，余裕（よゆう）すら感じられます。

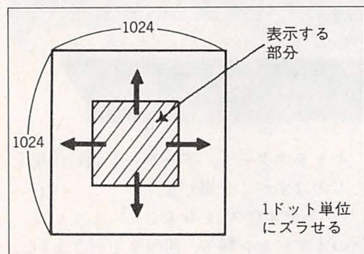
〝X68000〟は，MPU（マイクロ・プロセッシング・ユニット）に，モトローラー社が開発した〝MC68000〟という16ビットのものを使っています。このMPUは，米国のパソコン『アミーガ』や『マッキントッシュ』などに使われ，アーケード・ゲーム用のマシンにもよく使われています。ゲームに必要な表現力を十分に引き出せるMPUといえます。

〝X68000〟のグラフィックには，いろいろなモードがありますが，1,024×1,024ドットの仮想画面モードを見てみましょう。

仮想画面というのは，実際にブラウン管に表示される画面以外にも画面を持たせることができるということであり，表示画面の大きさを，自由に選べるのです。

たとえば512×512ドットの画面表示をさせたとすれば，表示部分をズラすことができるので，たいへん楽にスムーズなスクロールをさせることができます。スクロール（表示部分を動かす）している間に，表示されていない部分（仮想画面）をどんどん描き変えていけば，大きな絵がらを，思うままにスクロールさせることができることになります（第1図）。

スクロールが有利なことはわかりましたが，MZ－2500にもその機能はあります。MZ－2500は8ビット機ですが，『ゼビウス』に代表されるゲームソフトで，スクロール画面については，かなりすばらしいものがすでに発売されています。



《第1図》スクロールは，表示部分をズラすようにして行なわれる

何といったってスプライトが強い！

では〝X68000〟のグラフィックにおける強みというと何でしょうか。それは画面を何枚も持っているということです。

枚数が多くなれば使える色数は限られてきますが，モノクロなら16枚，65,536色中から好みの色16色を選んでドットごとに指定する場合（アーケード版の水準です）でも，4枚のグラフィック画面を持てます。

これを，セル画に描いた絵のように，好きな順番に重ね合わせることができます。

この他に，主として文字表現用に使われるテキスト画面もあります。ここでも色数はたっぷりあります。

さらに，〝X68000〟ならではの特徴があります。それは，スプライトが128個も持てるのです。このスプライトというのは，ファミコンやMSXパソコン，M5，セガのパソコン等にも使われていますが，125個！で，しかもドットごとに65,536色から選んだ色指定ができるという，アーケード・マシン同等かそれ以上のとてつもない性能を持っています。

〝X68000〟のスプライトは，1パターンが16×16ドットで構成され，画面上を1ドット単位で自由に動かすことが可能です。

もう一つ，バックグラウンド（背景）〝BG〟と呼ばれる面を2面持っています。この面はX1で言うPCG（キャラクター定義）として使うことができます。

これらの画面を重ね合わせたり，一部だけ表示したり，重ね合わせの優先順位（プライオリティ）を変えたり，半透明にしたりと，盛りだくさんの機能でコントロールすることができるのです。

同じグラフィックでも，特定の部分（ドット単位で指定可）だけプライオリティを持たすことができる『特殊プライオリティ』という機能まで付いているのですから，思わず口をアングリ！ 全機能をフルに使ったソフトなんか，できないんじゃないかと思われるほどです。

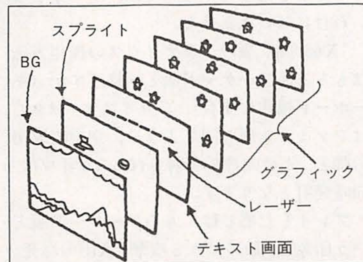
グラディウスはどう作られているか

〝X68000〟用の『グラディウス』はどのような画面構成になっているのでしょうか。画面を見て研究してみました（第2図）。

まず，敵や，ビッグバイパー（自機）などのキャラクターは，動きから見て，当然スプライトを使っています。

その手前にある地面や火山，モアイなどのスクロールする固定物は，BGで表示しています。

ビッグコアは大きなキャラクターなのでスプライトではないんじゃないかと思ったのですが，これも実はスプライト。128個という大量のスプライト数が，こんなワザもやってのけているのです。



《第2図》ぜいたくな『グラディウス』のゲーム構成

一直線にのびるレーザーは，テキスト画面を使っています。それ以外の弾はスプライトです。

ところで背景の星は何を使っていると思いますか？ よ～く見ると，四つの動きに分類されます。ここは何と，16色のグラフィックを4面使っているのです。モッタイナイ！ と思わず言いたくなるようなグラフィック面の使いかたです。

こうやってみると，このすばらしいできあがりの『グラディウス』も，〝X68000〟の機能のほんの一部を楽々と使って作られているのがわかります。

DEMPAマイコンソフトでも，なにわさんが『ゼビウス』等の移植を行なっていますが，他機種で苦労していた，スクロールだとか，2ドットだ，いや4ドットだといっていたキャラクターの動きとか，重ね合わせの処理や，サウンド，ミュージックといった物は，まったく楽勝だそうです。

何に苦労しているかというと，色が使えすぎて，どの色にするのかという点や，地面が，アーケード版のデザインでは物足りなくなって，さらに良くしたくなったりする，美的センスの問題が，大きな悩みだということです。

最近のパソコンの流れは，マルチ画面を持ち，色数も増やし，音関係もFM音源を載せ…と，ますます表現力を持ってきました。

そこへ，さらにスプライトという，ゲーム表現には最強の機能が加わったパソコンが登場したことになります。

ファミコンやMSXにくらべると，確かに高価なパソコンですが，高価だからといって，表現力の強いスプライト機能を持たない理由はない！ と私は前から思っていました。ファミコンの性能も越えたパソコンの出現を心待ちにしていたのです。

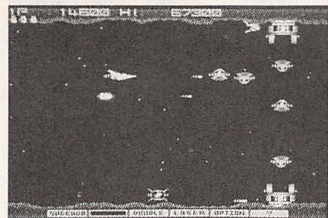
その点から〝X68000〟は私のユメをかなえてくれたパソコンの一つです。

今までお話ししてきたように，性能はバツグン。今まで考えられなかったような，すごいソフトが続々と発売されてくることと思います。他のパソコンでも，かならず表現力にさらに力を入れたものが，どんどん登場してくるでしょう。

パソコンの可能性はハードが拓（ひら）きソフトが育てます。何だか今年は，パソコン界にすごいことが起きそうな期待感を持たせてくれた〝X68000〟の登場でした。



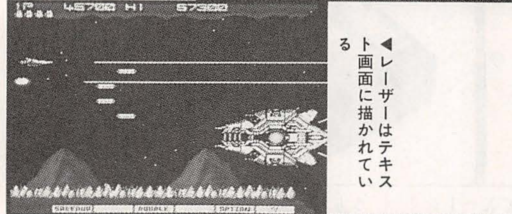
▲何かを期待させる〝X68000〟版『グラディウス』のタイトル画面



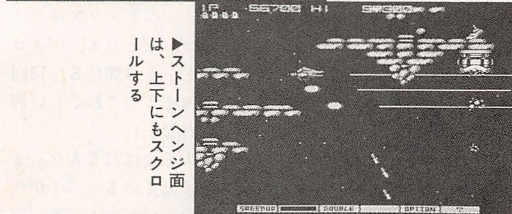
◀思わずウームとうならせる美しい画面。自機や敵機はスプライトで描かれている



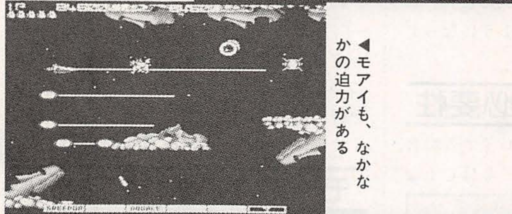
▶火山はBG、石はスプライト。動きもスムーズで、火山の爆発は実にリアルだ



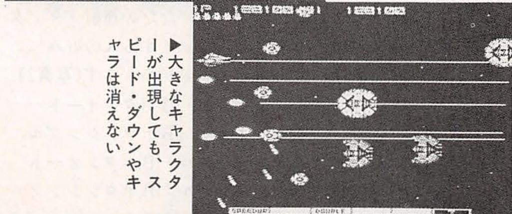
◀レーザーはテキスト画面に描かれている



▶ストーンヘンジ面は、上下にもスクロールする



◀モアイも、なかなかの迫力がある



▶大きなキャラクターが出現しても、スピード・ダウンやキャラは消えない



◀アイアンメイデンも、どかどか出現する



▶ブレインも息をのむような美しさだ

《第１表》"X68000"の主な仕様

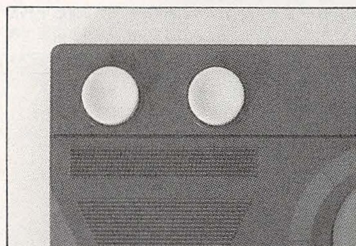
CPU		68000(10MHz), 80C51(キースキャン用)
メモリ	ROM	IPL, BIOS等 256KB CG ROM 768KB 16×16ドット・24×24ドット 全角(JIS第1/第2水準漢字) 8×16ドット・12×24ドット 半角 8× 8ドット・12×12ドット 1/4角
	RAM	メインメモリ 1MB(最大12MBまで拡張可) テキスト用VRAM 512KB(ビットマップ) グラフィック用VRAM 512KB(ビットマップ) スプライト用VRAM 32KB スタティックRAM 16KB
表示能力	仮想画面サイズ	テキスト 1,024×1,024ドット 4プレーン グラフィック 1,024×1,024ドット 4プレーン (512×512ドット 16プレーン) ※各ビットマップ方式
表示能力	表示画面モード テキスト表示	●仮想画面 1,024×1,024ドット時 高解像度モード 768×512ドット 512×512ドット 512×256ドット 256×256ドット 標準解像度モード(オーバー・スキャン) 512×256ドット 256×256ドット ※実際の表示ドット数は右記より少ない。 512×512ドット(インターレース) ▶各モード共, ドットごとに65,536色中任意の16色指定可能
表示能力	表示画面モード グラフィック表示	●仮想画面 1,024×1,024ドット時 高解像度モード 768×512ドット 512×512ドット 512×256ドット 256×256ドット 標準解像度モード(オーバー・スキャン) 512×256ドット 256×256ドット ※実際の表示ドット数は右記より少ない。 512×512ドット(インターレース) ▶各モード共, ドットごとに65,536色中任意の16色指定可能 ●仮想画面 512×512ドット時 高解像度モード 512×512ドット 512×256ドット 256×256ドット 標準解像度モード(オーバー・スキャン) 512×256ドット 256×256ドット ※実際の表示ドット数は右記より少ない。 512×512ドット(インターレース) ▶各モード共, ①ドットごとに65,536色中任意の色指定可能(1面), ②ドットごとに65,536色中任意の256色指定可能(2面), ③ドットごとに65,536色中任意の16色指定可能(4面)。
表示能力	スプライト	●パターン定義 サイズ:16×16ドット/パターン 定義数:128パターン(背景画面未使用時最大256パターン) 色 :1パターンにつき16色/65,536色(ドット単位) 画面全体で256色/65,536色 ●表示 座標系:1,024×1,024ドット 表示画面:水平512ドットor256ドット,垂直512ラインor256ライン 表示制限:128スプライト/画面,32スプライト/ライン
表示能力	特殊機能	スムーズ・スクロール/特殊画面制御機能/プライオリティ機能/パレット機能/半透明機能/スーパーインポーズ機能
サウンド機能		FM音源:2ch,8オクターブ8重和音同時出力 音声合成:AD PCM (Adaptive Differencial PCM)
フロッピーディスク・ドライブ		1Mバイトタイプの5インチミニ・フロッピーディスク・ドライブ(オート・ローディング/オート・イジェクト機能)2基搭載
入力装置		マウス・トラックボール, ASCII準拠フルキーボード
インターフェース		プリンタ(セントロニクス社準拠)/ジョイスティック(2個)/テレビコントロール/アナログRGB出力/音声ライン入出力/RS-232C/外部フロッピーディスク/外部ハードディスク/マウス/イメージ入力端子/立体視端子他
拡張I/Oポート		2ポート内蔵
OS・言語		シャープオリジナルOS、シャープオリジナルBASIC
電源		AC100V 50/60Hz
外形寸法		本体:幅155×高さ360×奥行270mm キーボード:幅463×高さ35(キートップ含む)×奥行196mm マウス・トラックボール:幅73×高さ32×奥行105mm

パソコン周辺機器紹介

XO-1のしくみと使いかた

藤山　忠





《写真１》トリガボタンの性能がアップ！

デンパマイコンソフトから連射アダプター"ＸＯ－１"(価格3,900円）が発売され，人気を博しています。"ＸＯ－１"は，アタリ仕様のジョイステックならどれでも接続でき，対応機種は，ＭＳＸ，ＭＳＸ２，ＦＭ77ＡＶ，ＭＺ－2500，ＰＣ－6001，Ｘ１シリーズとなっています。

Ｘ１のジョイスティック・ポートには電源ラインがないため，これまでＸ－１シリーズ用には連射アダプターは発売されていませんでしたが，"ＸＯ－１"では電池ボックス（単四３本）をもうけて，使用可能としているところにも特徴があります。このため，今後どのようなハードがでてこようと，対応できるはずです。

また，このアダプタは，トリガボタンの設定方法が12とおりもあり，あらゆるゲームにスイッチ３個で対応できるようになっているすぐれものです。

連射アダプタの必要性

リアルタイム・ゲームをプレイする場合，ジョイスティックは，どうしてもほしくなるものです。このジョイスティックのトリガボタンは，シューティング・リアルタイム・ゲーム（ギャラガ，ゼビウス，ボスコニアン等…）になると，１秒間に５～15回も押されることがあります（これぐらい押さないと高得点が取れない)。

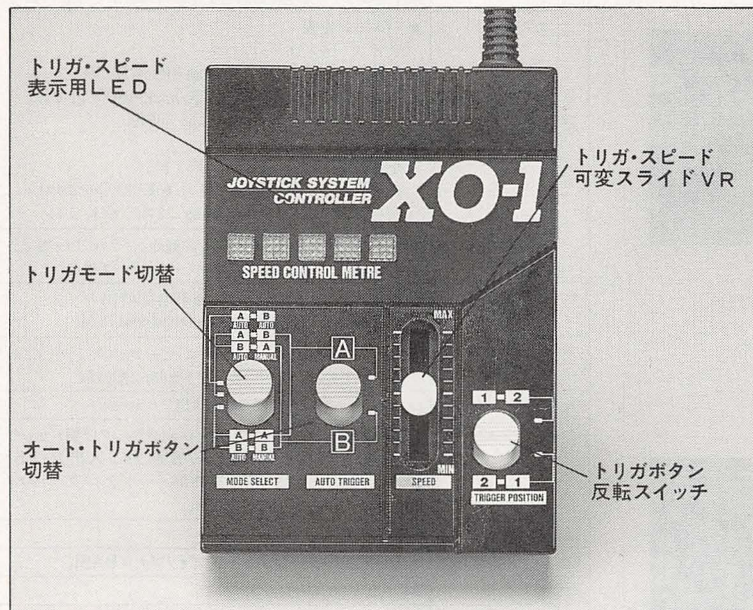
ゲームのプロ，達人とよばれる人ならまだしも，長時間プレイしていると，手がつかれてきて，あっけなく"ゲーム・オーバー"となってしまうことがありますね。

そこで登場するのが連射アダプタです。このアダプタは，トリガボタン（写真１）を軽く押しているだけで，あっという間にミサイルが連射。高得点が取れるのです。

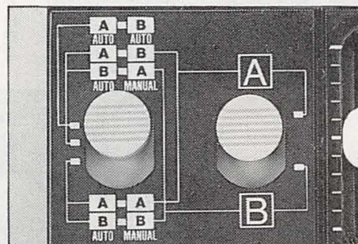
モードが12種類もある！

この"ＸＯ－１"は，ただの連射アダプタではありません。プレイする人の好みにあわせて，以下のモードがあります(写真2)。

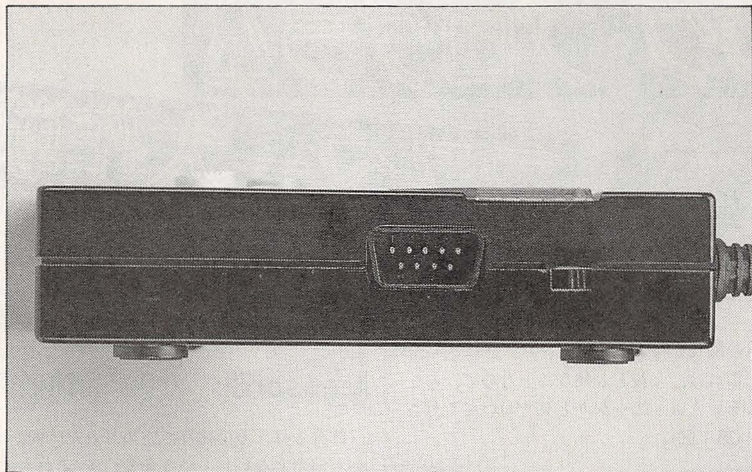
① Ａボタンオート，Ｂボタンオート
② Ａボタンオート，Ｂボタンシングル
③ Ａボタンシングル，Ｂボタンオート
④ Ａボタンシングル，Ｂボタンシングル
⑤ Ａボタンオート，Ａボタンシングル
⑥ Ｂボタンオート，Ｂボタンシングル
⑦ Ａボタン，Ｂボタンの位置を反転するスイッチによる①～⑥のモード×２の12とおりとなります。



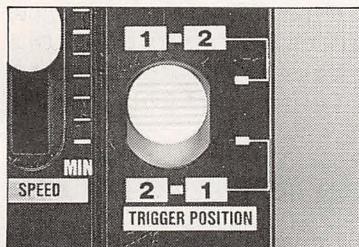
《写真２》ＸＯ-１の操作部分



《写真３》モード切替部



《写真5》側面にはジョイスティック・ポートと，電池用の電源スイッチがある



《写真4》トリガ反転スイッチ

これらのモードは，あらゆるゲームに対応するためには，必要なのです！

理由①　"ゼビウス"を例にとると，Aボタンでザッパー(空中用)，Bボタンでブラスター(地上用)となっています。ここで，Aのボタンは連射できるほうがよく，Bのボタンは単発のほうが有利です。また，普通，2トリガボタンのスイッチがある場合，人さし指で連射，中指で単発のように使いますが，中には逆のほうが使いやすいという人もいるはずです。

理由②

"ギャラガ"の場合，連射と単発をうまく使いわけたいことがよくあります。この場合は，⑤番のモードが使いやすいです。

理由③

とにかく，今後どのようなゲームがでてこようと，このXO－1の12とおりのモードがあればまず対応できるでしょう。

モードの設定方法

モードの設定は，MODE SELECT スイッチと，AUTO TRIGGERスイッチ(写真3)の二つの組み合せに，TRIGGER POSITION（写真4）の計3スイッチで行ないます。

連射スピード

このスライド・バリオームにより単発から最高1秒間に150回ぐらいの連射が可能になっています(写真6)。この連射スピードの調整は非常に重要です。ゲームによって，最適な連射スピードというのがあります。これは，そのゲームのプログラムによるもので，ゲーム自身の連射最高スピードというものがあるからです。

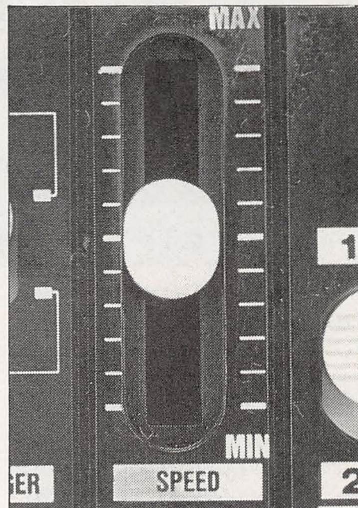
このポイントに調整するために，微みように調整可能なスピード・コントロールがあり，また，これを目で見てわかるようにスピード・コントロール・メータがあるのです。

第1図を見れば，その理由がわかってもらえると思います。

プログラムというのは，だいたい第1図Ⓐのように 画面処理 － キー処理 － 移動計算処理 のくり返しになっています。このくり返しのスピードが速いほど高速連射が可能になります。

ゲームによって，このスピードは，まちまちです。

第1図Ⓑ，Ⓒ，Ⓓは，連射スピードで，ⒷはⒶに対して遅くなっています。ⒸはⒶと同じ，Ⓓは速くなっています。連射スピードはⒷは遅く，Ⓒが最適です。Ⓓは速くなりすぎで，タイミングが合わなくなり，



《写真6》スピード・コントロール部

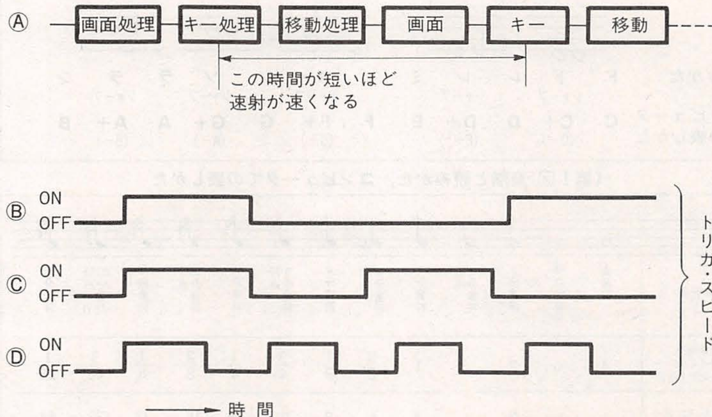
連射スピードが逆に遅くなります。

ゲームのプログラム（画面で物を動かすときも）は，画面の垂直ブランキングのタイミング（画面がついたり消えたりするタイミングで1秒間に約60回）に同期しなければなりません（していないものも，たまにある)。だから,いくら連射速度をあげても，1秒間に60発までが限度です。

本アダプターは1秒間に1～150発ぐらいまで連射できる設計になっていますが，スピード・コントロールの目盛りの1～7目盛までで調整するとよいでしょう。

以上"XO－1"について紹介してきましたが，このマシーンの基本設計は，本誌の記事でおなじみの断空我先生開発のスペシャル・マシーンのものなのです。

毎月何10本ものソフトをプレイしている編集部にとって，スピーディに，しかも正確な記事を書くために使っている秘密兵器が商品化されたものと言ってもよいでしょう。単に得点をあげるだけでなく，ソフト解析のためにも使ってほしいものです。



《第1図》プログラムのしくみにより，最適スピードが変わる

●短期集中講座●

ミュージック・プログラム マスター大作戦

キミもゲーム・ミュージック・プログラムを作ってみよう！

Yu-You

こんにちは，Yu-Youです。

最近ＶＧＭたるものが，やたら注目されていると思いませんか？その証拠に，レコードやＣＤになったり，毎月ベーマガのほうにも，たくさんのＶＧＭプログラムが送られてきます。

しかし，その大半は，はっきり言ってカポッ。どこがいけないのかと言うと，音色がどうのこうの，似てるの，似てないの，などと言った次元ではないのです。まったく音楽になっていないのです。

さらに，読者のみなさんから，せっかく楽譜が載っているのに，それを見てプログラムを作ることができない，という声をよく聞くということで，今月から数か月にわたって，Yu-Youテクニックのすべてを伝授しようというワケ。

初級編から上級編まで，数段階にわけてやりますので，ぜひ読んでネ!!

今月は，初級編その①です。内容は音楽に関する基本的なことですので，音楽そのものに自信がある人は，熟読するまでもないと思います。

Lesson1 音階

1オクターブが12音で形成されていることは，たいていの人が知っていると思います。ですので，さほどくわしく説明する必要はないと思いますが，一応音階の読みかたと，コンピュータ上での表しかたを，簡単な図にしておきます。

これは，今後とも使うことなので，わからない人は，しっかりと見ておいてください（**第１図**）。

Lesson2 音符の種類

通常私たちが使う音符は，13種類あります（**第２図**）。

第２図を見てもわかるように，音符とはその音を鳴らす時間を決めるものです。では，コンピュータで音符の種類を表すコマンド（？）は何なのでしょうか。それは２種類あります。

一つ目は，Ｌコマンドです。このＬコマンドを使うと，つぎにＬで指定したときまで，その長さを保ってくれるので，とても便利なコマンドです。

〔例１〕 Ｌコマンド

L4FG8.F16 G B

そして二つ目は，音符の後に直接数字ないしは，ピリオッドを付ける方法。両方うまく使うことによって，より短時間で入力することができます。

Lesson3 休符

休符とは，その休符で定められた時間，何も演奏しない，という命令です。これも，Lesson2で示した，音符の種類と同じ数だけあり，さらに，時間の比や読みかたも同じ（似てる）なので，さほどくわしい説明は必要ないと思いますが，一応**第３図**にまとめておいたので，そちらのほうを見てください。

Lesson4 タイとスラー

まず，**第４図**を見てください。見てのとおり，タイとスラーとは，同じ書きかたをします。では，どこがちがうのでしょうか。答えは簡単です。同じ音程の音２音間にのみかかっているのがタイです。そして，別の音２音以上に対してかかっているのがスラーです。

タイとは先ほども書いたように，それで結ばれた２音をつなげて１音として演奏する，というものですが，コンピュータ（ＢＡＳＩＣ）上でそれを表すのは，どうしたらよいのでしょうか。

まず，ＰＣ88ＳＲには，“&”があります。そして，ＰＣ98（サウンドボード）には，“^”があります。他にも，このタイをつけるための命令をもつ機種もあるようですが，ない機種をお持ちのかたは，どうすることもできません。

そんな人たちのための方法を教えます。

その１：マシン語を使い，自分でタイのルーチンをつけ加える。

この方法は，絶対に確実ですが，マシン語を知らなければできない，などといった欠点があるので，私はつぎの方法をすすめます。

その２：タイでつながれている音を，だせる長さまでだして，たりないぶんを休符でおぎなう。

くわしく説明すると，たとえば，**第４図**の①のような楽譜を入力する場合は，全音符だけをだして，後ろに４分休符をつける，つまり，“Ａ１Ｒ４”とやるわけです。もう一つ下に例をあげておきます。

しかし，この方法にも欠点はあります。

読みかた	ド	ドシャープ	レ	レシャープ	ミ	ファ	ファシャープ	ソ	ソシャープ	ラ	ラシャープ	シ
コンピュータでの表しかた	C	C+ (D−)	D	D+ (E−)	E	F	F+ (G−)	G	G+ (A−)	A	A+ (B−)	B
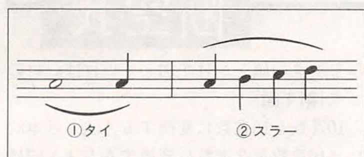
《第１図》音階と読みかた，コンピュータでの表しかた

音符名	全音符	符点全音符	2分音符	符点2分音符	4分音符	符点4分音符	8分音符	符点8分音符	16分音符	符点16分音符	32分音符	符点32分音符	64分音符
4分音符を基準とした長さの比（倍）	4	6	2	3	1	$\frac{3}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{3}{16}$	$\frac{1}{16}$
コンピュータでの表しかた	1	1.	2	2.	4	4.	8	8.	16	16.	32	32.	64
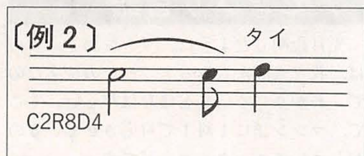
《第２図》音符の種類とコンピュータでの表しかた

休符名	全休符	符点全休符	2分休符	2符分点休符	4分休符	4符分点休符	8分休符	8符分点休符	16分休符	16符分点休符	32分休符	32符分点休符	64分休符
4分音符を基準とした長さの比(倍)	4	6	2	3	1	$\frac{3}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{3}{4}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{3}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{3}{16}$	$\frac{1}{16}$
コンピュータでの表しかた	R1	R1.	R2	R2.	R4	R4.	R8	R8.	R16	R16.	R32	R32.	R64

《第3図》休符の種類とコンピュータでの表しかた



《第4図》タイ（同じ音程の音2音間にのみかかっている）とスラー（別の音2音以上にかかっている）



それは，後ろのR4のところが，ポッカリとあいてしまうということです。
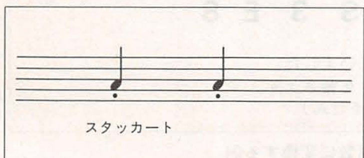
もちろん，これらをなくするための方法もあるのですが，むずかしくなるので，そのへんは上級編でお話したいと思います。

Lesson5　スタッカート

このスタッカートという音楽用語を，みなさんはご存知でしょうか？これは「ポンッ，ポンッ」といったふうに音を短く切るように演奏させるものです。**第5図**の楽符を見てください。

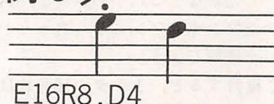
これをコンピュータで演奏させる場合，PC88SRや，98などは，Qコマンドを使うとすぐできますが，Qコマンドや，それにかわるコマンドがない機種は，多少細工が必要です。

第5図と楽譜をコンピュータに入力する場合は，“A16R8.”とやります。



《第5図》スタッカート

つまり，音がでてから切れるまでの時間を短くして，たりない分を休符でうめるわけです。ネ!!ちゃんと音がでたでしょう。もう一つ例をあげてみましょう。



Lesson6　今月の実戦編

では，今回教えたテクニックを生かして，実際に楽譜をプログラム化してみましょう。楽譜は，ファンタジーゾーンの1面の音楽“Opa！Opa！”を使うことにします（**第6図**）。

楽譜の①というのが，スタッカート。そして，②または，②′はタイです。一応私もプログラム化してみましたので，ご覧ください（**リスト1参照**）。

まず，①から。これは，さきほど書いたスタッカートです。たとえば，一番先頭の①ですが，もし，スタッカートをかけないと，“C4”となります。そしてスタッカートをかけたときには，“C16R8.”，その両方を実際にプログラムに入れて演奏させると，ハッキリわかることと思います。

つぎに②のタイです。②′のほうは，符点を二つつける（“C4..”）といいのですが，それができない機種もあります。

そんなときは，Lesson 2で教えたような方法を使わなければなりません。それと，②は，絶対にその方法を必要とするでしょう。
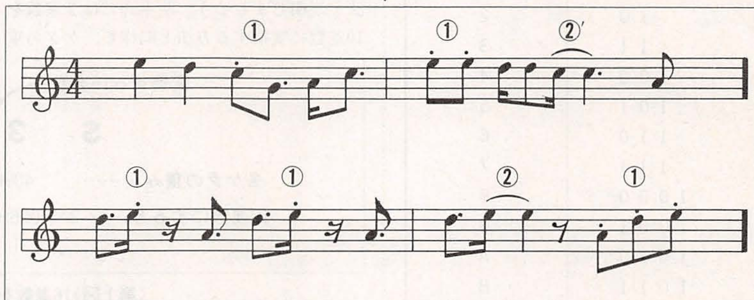
あと，**リスト2**は，スタッカートをなくしたバージョンですので，**リスト1**と聞きくらべてみてください。

＊　＊

さて，今回は，このへんで終わります。来月も初級編ということで，音楽に関する基本的なことを中心にやりますので，ヨロシク!!

あっそうそう，ザ・ゲーム・ミュージック・プログラムのほうもヨロシクネ!!

★
★　★



《第6図》サンプル楽譜，ファンタジーゾーン“Opa-Opa”

《リスト1》スタッカートをつけたプログラム・リスト

```
10 '   ｻﾝﾌﾟﾙ ﾘｽﾄ        Opa! Opa!
20 '   ｽﾀｯｶｰﾄ ｼﾖｳ
30 '
40 PLAY "T132V15L4Q805              "  '    ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
50 PLAY "EDL16CRO4GRAO5C8.          "  '    ﾀﾞｲ  1  ｼｮｳｾﾂ
60 PLAY "ERERDD8C4.RO4A8            "  '    ﾀﾞｲ  2  ｼｮｳｾﾂ
70 PLAY "O5D8.ERO4A8.O5D8.ERO4A8."     '    ﾀﾞｲ  3  ｼｮｳｾﾂ
80 PLAY "O5D8.E4RR8O4ARO5DRER       "  '    ﾀﾞｲ  4  ｼｮｳｾﾂ
```

《リスト2》スタッカートをなくしたプログラム・リスト

```
10 '   ｻﾝﾌﾟﾙ ﾘｽﾄ        Opa! Opa!
20 '   ｽﾀｯｶｰﾄ ﾐｼﾖｳ
30 '
40 CMD PLAY "T132V15L4Q805              "  '    ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
50 CMD PLAY "EDL8CO4GL16AO5C8.          "  '    ﾀﾞｲ  1  ｼｮｳｾﾂ
60 CMD PLAY "L8EEL16DD8C4.RO4A8         "  '    ﾀﾞｲ  2  ｼｮｳｾﾂ
70 CMD PLAY "O5D8.E8O4A8.O5D8.E8O4A8."     '    ﾀﾞｲ  3  ｼｮｳｾﾂ
80 CMD PLAY "O5D8.E4RR8O4L8AO5DE        "  '    ﾀﾞｲ  4  ｼｮｳｾﾂ
```

新連載

ファミコン・ユーザー
お待たせしました!!

ファミコン・マシン語教室

2時間目 BASICでマシン語データをいじってみよう!…PEEK, POKE, CALL命令

断空我

はじめに

さてさて，前回の内容はどうだったかな？『やさしいよ』という人もいれば『うーんむずかしいや』という人もいると思います。中には『6502なんて関係ないねっ！』なんて言っている人もいるんじゃないかな。

でも，マシン語の基礎知識というのはCPUの種類には関係ないのだから，みんな仲良くファミコン・マシン語教室でお勉強しようではありませんか。

《第1表》2進数と16進数の関係

2進数	16進数
0	0
1	1
10	2
11	3
100	4
101	5
110	6
111	7
1000	8
1001	9
1010	A
1011	B
1100	C
1101	D
1110	E
1111	F
10000	10
10001	11
10010	12
10011	13
10100	14
10101	15
⋮	⋮

前回の複習

もう2進数↔10進数↔16進数の変換はマスターしたかな？これがわかっていないと，後でチンプンカンプンになっちゃうからガンバッテ理解しよう。

軽く復習すると，1ケタの16進数は，4ケタの2進数を表せるから，ケタ数を減らして表せて便利だということです。2進数と16進数の関係は第1表のようになっています。16進数を書くときは数字の前（はじめ）に$を付けて10進数と区別します(例：$1C4F)。

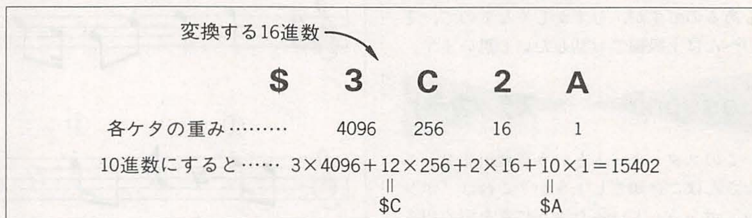
それでは，16進数を10進数に変換する方法を説明しましょう。基本的には2進数を10進数に変換する方法と同様で，ケタの重みをケタの値とかけて加えていけばいいのです(第1図)。

10進数を16進数に変換する方法も基本的には10進数を2進数に変換する方法と同様です(第2図)。それでは復習はこのへんで終わりにしましょう。

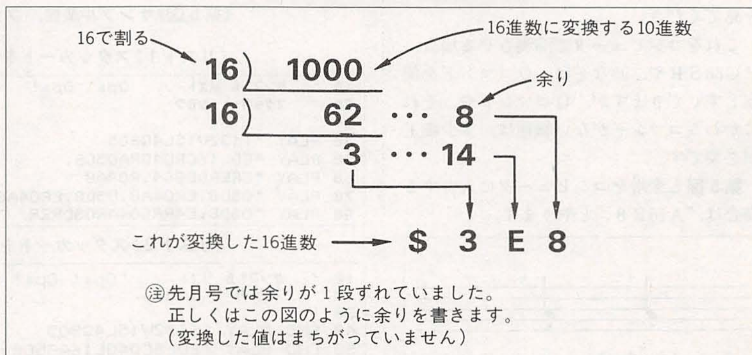
アセンブリ言語

先月説明したように，マシン語というのは，我々人間からみると，ただの数字なので，わかりにくいことはなはだしい。そこで，マシン語に1対1で対応させているのが，ニーモニック・コードです。

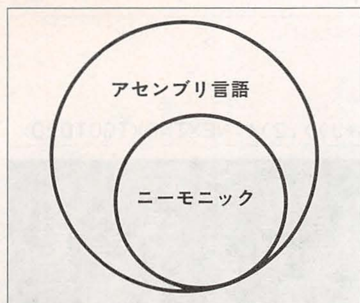
たとえば，6502がなにもしない命令（BASICでいうところのREM）は，$EAになります。しかし，$EAといわれて



《第1図》16進数を10進数に変換する例



《第2図》10進数を16進数に変換する例



《第3図》アセンブリ言語はニーモニックを含むと考える

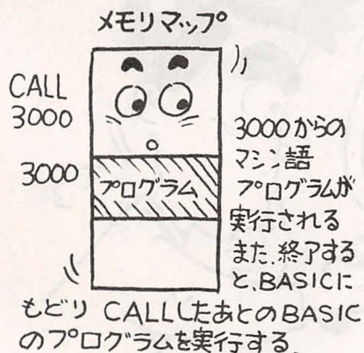
も，この数値から6502がなにもしないというのを連想できませんね。そこで，ニーモニック・コードでは$EAをNOP(no operation：ノー・オペレーション）と対応させていますので，これによりどういう命令かを連想しやすくしています(英語の知識がないときついかな？)。

したがって，マシン語のプログラムを作る場合，まずニーモニックでプログラミングしてから，そのプログラムをマシン語に変換していくことになります。このマシン語に変換することをアセンブルといい，人間が一つ一つ手間をかけてアセンブルするのをハンドアセンブラといいます。ハンドアセンブラでは時間もかかりますし，なにしろ大変なので，この作業をコンピュータにやらせようと作られたのが，アセンブラです。

アセンブラはニーモニックで書かれたプログラムを自動的にマシン語に変更してくれるため，大きなプログラムも短時間にアセンブルします。後ほど説明することになるアドレス計算も自動でやってくれるので，ラクチンですね。

このアセンブラで動く言語のことをアセンブリ言語といいます。基本的にはアセンブリ言語はニーモニックに対応していますが，それ以外の命令も持っていて**第3図**のような関係になっているといえましょう。

まあとにかく『マシン語のプログラムを作る場合，普通ニーモニックで作る』ということがわかってもらえれば十分です。アセンブラに関してのくわしい説明は，ずっと後になるでしょう（アセンブラがないので，ハンドアセンブラでマシン語プログラムを作ることになります）。



PEEK, POKE, CALL

話はBASICに移ります。BASICには，普通使わない命令があります。それがPEEK，POKE，そしてCALLです。

PEEKというのは数値関数で，POKE，CALLはコマンドです。PEEKはメモリの内容を読み込む働きがあり，

A＝PEEK（&H××××）

とすれば，$××××番地の内容が変数Aに代入されます（BASICでは16進数の場合頭に&Hを付けて表す)。

POKEはPEEKの反対で，メモリに値を書き込む働きがあり，

POKE &H××××, &H△△[, ……]

とすれば$××××番地に$△△を書き込みます。カンマ(，)に続けて値を指定していけば，つぎのアドレスにその値が書き込まれるので，数バイトの値を1回のPOKEで書き込めて便利です。

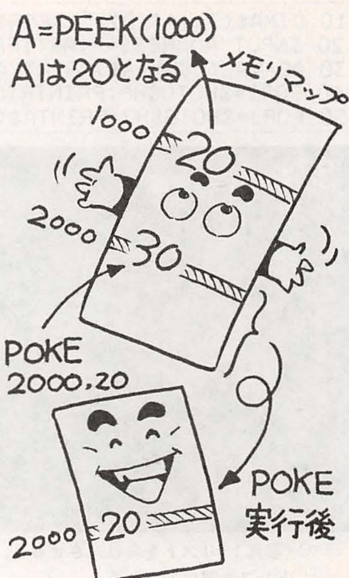
メモリの内容を変更するPEEK，POKEでも，むやみやたらと使用すると暴走する場合がありますので，気を付けてください。

ここでカシコイ読者は気付いていると思いますが，マシン語プログラムをメモリにおくために，POKEを使うのです。つまり，アセンブルして作ったプログラム（オブジェクトという）をPOKEで指定したメモリ上におくことによって，マシン語プログラムがいつでも走る状態になるのです。

しかし，このままではいつまでたってもマシン語プログラムは走りません。そこで，ファミリーベーシックの中の隠れコマンド「CALL」が必要になります。CALLというのは英語の意味からわかるように，マシン語プログラムを呼ぶ働きをします。使いかたは，

CALL &H××××

これで$××××番地からのマシン語プログラム(サブ・ルーチン)を呼びだします。このCALLというのはBASICでいうところのGOSUBにあたります。



したがって，マシン語のプログラムをサブ・ルーチンとして呼びだすのですから，マシン語プログラムの終わりは必ずRTS(return from subroutine)という命令(マシン語では$60)にしなければいけません。

そうしないとマシン語プログラムの実行が終わってもBASICにもどってこなくなり，暴走してしまいます。

それで実際にマシン語プログラムを実行させてみましょう。CALLでマシン語プログラムにジャンプしたら，すぐにRTSでBASICにもどってくるというものです。

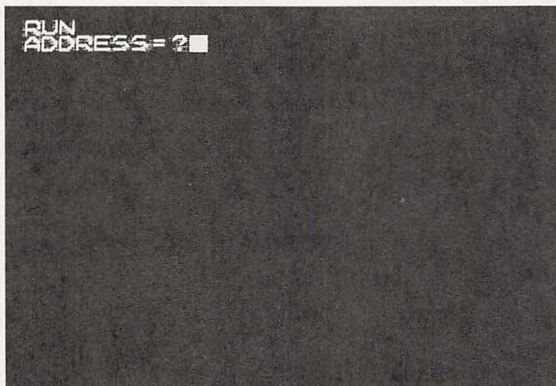
RTSのマシン語は$ですので，たった1バイトのマシン語プログラムになります。そこで，BASICのダイレクト・モードでためしてみましょう。

アドレス	V1, V2の場合	V3の場合
$0000	ワークRAM（ファミコン本体内にある）	ワークRAM（ファミコン本体内にある）
$0800	未使用	未使用
$2000	システム用	システム用
$6000	未使用	ワークRAM（BASICカセット内）
$7000	ワークRAM（BASICカセット内）	未使用
$7800	未使用	未使用
$8000	プログラムROM	プログラムROM
$FFFF		

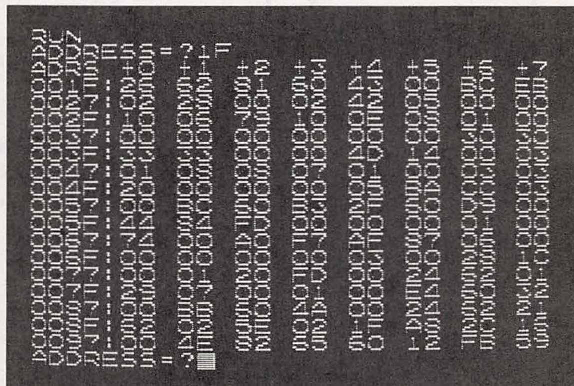
《第4図》ファミリーベーシックのメモリマップ

《リスト１》メモリダンプを出力するプログラム・リスト

```
10 DIMA$(7):A$(0)=":"FORI=&H1TO&H7:A$(I)=" "NEXT
20 INPUT"ADDRESS=";A$:IFA$=""THENAD=AD+&H80GOTO40
30 AD=VAL("&H"+A$)PRINT"ADRS +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7";
40 FORI=&H0TO&HF:PRINTRIGHT$("000"+HEX$(AD+I*&H8),4);
50 FORJ=&H0TO&H7:PRINTA$(J)RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+I*&H8+J)),2);:NEXTNEXTGOTO20
```



《写真１》リストをＲＵＮさせると，このとおり，アドレスを聞いてくれる



《写真２》そこで，16進数を入力するとメモリダンプを出力してくれます

※ファミリーベーシックＶ１，Ｖ２の場合

```
CLEAR &H76FF
POKE &H7700, &H60
CALL &H7700
```

※ファミリベーシックＶ３の場合

```
CLEAR &H6EFF
POKE &H6F00, &H60
CALL &H6F00
```

とすればＲＴＳを実行したことになります。Ｖ１，Ｖ２とＶ３でアドレスが異なるのは，メモリのアドレスがちがうからです。V1，Ｖ２は＄7000から＄77ＦＦまでにＲＡＭがのっていますが，Ｖ３の場合，＄6000から＄６ＦＦＦまでにＲＡＭがのっています。

ＣＬＥＡＲは，ＢＡＳＩＣで使用するＲＡＭの上限を決めます。ＣＬＥＡＲ　&Ｈ76ＦＦとすれば、＄7700からマシン語の使用するスペースが生まれるわけです。

これでＢＡＳＩＣからマシン語プログラムを実行する方法がわかりましたね。

メモリの内容をのぞいてみよう

ＰＥＥＫがメモリの内容を読み込む働きがあることは前に説明しましたが，このＰＥＥＫを使えば，自由にＲＡＭやＲＯＭの内容を知ることができるわけです。

ファミリーベーシックのメモリマップは第４図のようになっていますから，＄8000以降をＰＥＥＫすればＢＡＳＩＣプログラムを調べることができます。調べるといっても，相手はマシン語ですから簡単にそうはいきません。ディスアセンブラのようなマシン語をアセンブリ言語に変換するツールが必要になります。

ディスクアセンブラのようにはいきませが，メモリダンプを出力するプログラムがあると，いろいろと便利です。

リスト１を入力してみてください。ＲＵＮするとアドレスを聞いてくるので，16進数で入力してください。128バイトずつメモリの内容を16進数で表示します。なにも入力しないで，リターン・キーを押すと，前に表示した続きを表示するようになっています。キャラクター・コード表Ｂと見くらべていると，いろいろおもしろいことを発見できますよ。ＢＡＳＩＣプログラム自身を見ることもできます。

ところで，このプログラムはできるだけスペースやコロンを省略してみました。機会があれば，省略のしかたの説明をしてみたいと思っています。

システム領域

メモリマップ上で不可解なのがシステムで使用している領域でしょう。ここはなにに使われているかというと，ＰＰＵとＣＰＵが連絡するためなどに使われているのです。

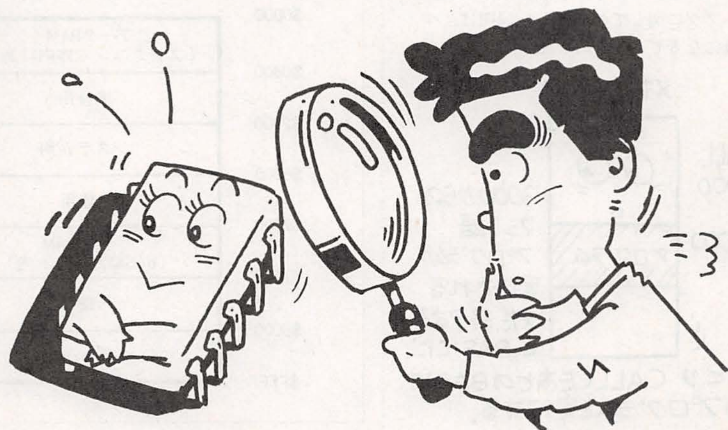
つまり，ＣＰＵがＰＰＵに対してマリオのスプライトをどこどこに表示してくれとか，画面をスクロール(表示する位置を変える)させろというようなことをつたえるために必要なのです。ここにはサウンド・ジェネレータに指令をあたえるための場所もあります。

したがって，マシン語でプログラムを作るためには，システム領域の知識やＰＰＵ，サウンド・ジェネレータの知識もなければいけません。前回でもいいましたが，マシン語は機械にもっとも密接しているので，ハードウエアの知識がないとたいしたプログラムを組めないのです。

そこで，次回からいよいよマシン語の本格的な解説に入るわけですが，同時にシステム領域の説明もしていきたいと思っています。

おわりに

なるべく読者とのコミュニケーションをとりたいので，ぜひともご意見，ご感想をおよせください。質問でもけっこうです。また，宿題をだしていきたいと思っています。では，また来月をお楽しみに！



Dr.Dのプログラム診療所

君の作ったゲームが，ますますおもしろくなる！



編：みなさん，いかがお過ごしですか？
　今月もまた，Dr.Dのプログラム診療所の開業です。

Dr.D：オッホン，いつもいつも，みんなの作ってくれたプログラムをけなしてばかりいるようなので，本日は，ちがった観点から見て，診療してみたいと思うぞ。

編：へー，口の悪いDr.がめずらしいですね。では～。

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

グラフティーPONPON

沢田　広正

ストーリー

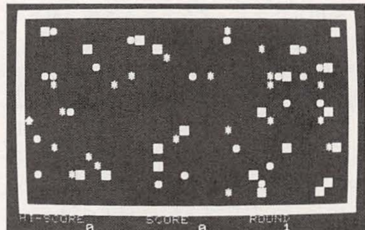
　ある日，なめくじのPON君が散歩していると，穴に落ちてしまいました。気がつくと自分は〝♠〟になっていたのです。
　さあ，君はPON君をもとの姿にもどしてあげてください。

ゲームの説明

　〝●〟をある程度取ると，1面クリア。しかし，そう簡単にはいきません。なんせ重力が〝●〟を取るたびに変わり，しかも障害物〝＊〟(当たると死ぬ)や〝■〟(当たるとはね返る)があるからなのです。

PLAY

　RUNさせたら，適当なキーを押してください。すると〝♠〟が上下に行ったりきたりします。このとき，4か6キーで左右に動かせます。それで〝●〟を取ると，今度は左右に行ったりきたりします。そうしたら8か2キーで上下に動かし，〝●〟を取ってください。すると〝♠〟は上下にはねまわります。
　これのくり返しですが，〝＊〟に当たるか，10面クリアでゲーム・オーバーです。



《写真1》実行画面。とにかくむずかしい！

《リスト1》グラフティーPONPONのプログラム・リスト

```
10 REM ****** ｸﾞﾗﾌﾃｨｰ ﾎﾟﾝﾎﾟﾝ ****** for FM-7 SERIES
20 REM *** ｼｮｷ ***
30 WIDTH40,25:DEFINTA-Z:RANDOMIZEA-Z:A$(0)="■":A$(1)="●":A$(2)="*":X=1:Y=1:R=1
40 LINE(0,0)-(40,22),"■",7,B:FORI=0TO2:FORJ=0TO19+R:A=INT(RND*36)+2:Z=1:W=1:P=1
50 B=INT(RND*19)+2:IFSCREEN(A,B)<>0THENJ=J-1ELSELOCATEA,B:PRINTA$(I)
60 NEXT:NEXT:LOCATE1,1:PRINT"♠":A$=INPUT$(1):LOCATE0,23:COLOR2:PRINT"HI-SCORE
   SCORE        ROUND"
70 REM *** ﾃﾝｽｳ ﾋｮｳｼﾞ ***
80 LOCATE3,24:COLOR6:PRINTUSING"######         ######          ##":HSC;SC;R::COLOR7
90 REM *** ﾒｲﾝ ***
100 A=VAL(INKEY$):LOCATEX,Y:PRINT" ":ONP GOTO110,120
110 W=-(A=4)*(X>1)+(A=6)*(X<38):X=X+W:Y=Y+Z:B$=CHR$(SCREEN(X,Y)):IF B$="■" THEN
X=X-W:Y=Y-Z:Z=-Z:GOTO130 ELSE IF B$="*" THEN 180 ELSE IF B$="●" THEN PLAY"L32C":
SC=SC+10:D=D+1:P=2:W=1:GOTO130 ELSE GOTO130
120 Z=-(A=8)*(Y>1)+(A=2)*(Y<21):X=X+W:Y=Y+Z:B$=CHR$(SCREEN(X,Y)):IF B$="■" THEN
X=X-W:W=-W:Y=Y-Z ELSE IF B$="*" THEN 180 ELSE IF B$="●" THEN PLAY"L32C":SC=SC+10
:D=D+1:P=1:Z=1
130 IF D=19+R THEN 150 ELSE LOCATEX,Y:PRINT"♠":GOTO 80
140 REM *** ROUND ｸﾘｱ ***
150 LOCATE12,8:PRINT"ROUND CLEAR":LOCATE12,12:PRINT"BONUS 100 PTS.":SC=SC+100
160 R=R+1:IF R=11 THEN 180 ELSE FOR I=1TO 5000:NEXT:D=0:X=1:Y=1:P=1:CLS:GOTO40
170 REM *** GAME OVER ***
180 LOCATE15,9:PRINT"GAME OVER":LOCATE12,12:PRINT"HIT [SPACE] KEY!":IF HSC<SC TH
EN HSC=SC
190 IF INKEY$<>" " THEN 190 ELSE CLS:D=0:X=1:Y=1:P=1:SC=0:GOTO40
```

まずはFM-7のゲーム

編：Dr.，まずはFM-7用のゲームからオペをはじめましょうよ。

Dr.D：このゲームはリストが短いな。グラフィックを使わなければショート・プログラムを作りやすいということだな。

編：プログラムの入力が楽でいいですね。これでおもしろければバンバンザイですね。とにかく影さんにプレイしてもらいましょう。

影：それではゲーム・スタート！　あれ？ゲーム・オーバー。よーし，もういちどゲーム・スタート！ えっ！ ゲーム・オーバー。

編：どうしたんですか？

影：むずかしいよ～。

編：なかなかむずかしいけれど，このゲームはおもしろいでしょ。

Dr.D：なるほど，リアルタイム・ゲームだが，先を読んでプレイしないといけないわけだ。

編：ええ，そうですね。スピードもあって手ごたえ十分です。

Dr.D：プログラムを見てみると，面が進むほど表示されるキャラクタの数が増えるようになっているが，ちょっと1面から多すぎるようだ。

編：キャラクタの色もすべて同じ色ですね。

Dr.D：しかし，それ以外に悪い点はないし，プログラムにも大きな誤りはない。30行のRANDOMIZEA－Zというのはおかしいんじゃないかな。A－ZをTIMEにすればRUNするたびに乱数の系列を変更するので，毎回ちがったプレイができる。

編：それではオペする必要はないようですね。

Dr.D：そうだ。そのかわりに，このプログラムの解説を簡単にしておくから，みんなもいいところを吸収するように。

30行：A＄にキャラクタを定義している。
40～60行：画面にキャラクタを表示している。
80行：スコアを表示している。
100行：キー入力，自分のキャラを消す，動き(水平，垂直)に応じてジャンプする。
110行：垂直に動いているときのルーチン，移動先のキャラクタによって処理を変える。
120行：水平に動いているときのルーチン。
130行：ラウンド・クリアの判定，自分のキャラの表示。
150～160行：ラウンド・クリアの処理。

180行～190行：ゲーム・オーバーの処理。
編：なるほど，これを元に少しずつプログラムをいじることで，さらに，こんな処理をすると，こんな動きがするとか，勉強になるから，みなさんも，ぜひ自分のテクニックにみがきをかけてください。

MZ-2000/2200/2500(1Z001)用
(※2500で動かすには，2000モードで1Z001-BASICを走らせてください)

Road To Nowhere

大津　広敬

遊びかた

4682で4方向に動かし，迫ってくる柱(?)を避けながら，ひたすら進んでください。

プログラムについて

短いので，リスト中のREM文を見ればわかると思いますが，変数表をつけておきます。ぜひ入力してほしいと思います。

移植もページングができる機種（MSX2やX1など)では楽にできると思います。

最後に

プログラムのわかる人はよくみると，PB$(n)は使われていないのになぜ入っているのか？と思うでしょうが，これは二つ迫ってくる柱を一つずつにするためのものですので，メイン・ルーチンをよく見て研究してみてください(このプログラムではしていない)。

これからパソコンをはじめる人は最初から長いプログラムを組まずにショート・プログラムから組めばいいと思います。

P.S.

ぼくはグリーン・ディスプレイしか持ってないので，グリーン・ディスプレイの特性を利用してます。だから，このプログラムはグリーン・ディスプレイを使ったほうがいいですよ。

リスト中の⇩や⇦は，マニュアルのASCIIコード表の最初のほうにある矢印で代用してください。

参考にしたもの

- スペースハリアー　for PC-6001mkII
- TALKING HEADS "ROAD TO NOWHERE"(LP「LITTLECREATURE」)

なぜスクロールしているように見えるのか

これは，G-RAM1と2を交互に表示しているだけです。しかし，このような方法を使うにはINTERVALの割り込みがなければ非常にタイミングがむずかしいと思います（もっともパレットがあればこんな苦労は必要ないが…)。

移植について

他機種との比較をしておくので参考にしてほしいと思います。

- POSITION，PATTERN
  →PC，FMなどのPUT@，MSXのSPRITEのようなもの。
- GRAPH
  →ページを切り換えるもの（最近の機種ではパレットで代用できる)。
- CHARACTER$(X，Y)
  →キャラクターの衝突判定をする。PCなどではPEEKで直接VRAMから読みだす。FMではSCREEN(X，Y)。
- GET K$
  →キー入力を調べる。PCなどほとんどの機種ではINKEY$やINPを用いる。
- POKE$952，0　POKE$952，166
  →前者はオート・リピート。後者はその解除にあたる。

★　★　★

《リスト2》Road To Nowhereのプログラム・リスト

```
 1 REM <<Road to nowhere>> Please prepare 'G-RAM'1,2,3(and Green Display)...
 9 REM  -------------------------<<Early Creation>>-----------------------------
 10 CONSOLE S0,24,C40,N,GN:GRAPHI1CI2CI3C:X=18:Y=14:SC=0:POKE$952,0:DEF KEY(10)=
POKE$952,1667
 19 REM ---------------------------<<  Data Set  >>----------------------------
 20 DIM PA$(5),PB$(5),PX(2):FORI=1TO48:READA:PL$=PL$+CHR$(A):NEXTI
 30 P1$=" ### ":P2$="⇩⇦⇦⇦⇦⇦":P3$="      ":P4$="  #  ":P5$="######"
 40 PA$(0)="  |   "+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P
3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$
 45 PB$(4)=PA$(5)
 50 PA$(1)="  ||  "+P2$+"  ||  "+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P
2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$
 55 PB$(5)=PA$(5)
 60 PA$(2)=P4$+P2$+P4$+P2$+P4$+P2$+P4$+P2$+P4$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P
2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$
 65 PB$(0)=PA$(2)
 70 PA$(3)=P1$+P2$+P1$+P2$+P1$+P2$+P1$+P2$+P1$+P2$+P1$+P2$+P1$+P2$+P1$+P2$+P3$+P
2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$
 71 PB$(1)=PA$(3)
 72 PA$(4)=P5$+P2$+P5$+P2$+P5$+P2$+P5$+P2$+P5$+P2$+P5$+P2$+P5$+P2$+P5$+P2$+P5$+P
2$+P5$+P2$+P5$+P2$+P5$+P2$+P5$
 73 PB$(2)=PA$(4)
 75 PA$(5)=P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P
2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$+P2$+P3$
 76 PB$(3)=PA$(5)
 78 CL$=STRING$(CHR$(0),48)
 79 REM ---------------------------<<Screen  Set >>----------------------------
 80 GRAPHI1:FOR I=1 TO 9 STEP 2:LINE 0,I*I+99,320,I*I+99:NEXTI:LINE0,96,320,96
 90 GRAPHI2:FOR I=2 TO 10STEP 2:LINE 0,I*I+99,320,I*I+99:NEXTI:LINE0,96,320,96
 100 GRAPH I3:LINE 0,96,320,96
 110 FOR I=1 TO 30:SET RND(1)*320,RND(1)*80+10:NEXT I:CURSOR 1,1:PRINT "SCORE: 0
0000000"
 149 REM ---------------------------<<Main Routine>>----------------------------
 150 FOR S=1 TO 2:PX(S)=INT(RND(1)*33)+1:NEXT S
 160 FORJ=0TO4STEP2
 170 GRAPHO13:FORH=1TO2:CURSORPX(H),11:PRINTPA$(J):NEXTH
 180 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-24,CL$:SC=SC+10
 210 FORK=0TO1:IFCHARACTER$(X+K,Y+1)="#"THEN410:NEXTK
 230 GRAPHO23:FORH=1TO2:CURSORPX(H),11:PRINTPA$(J+1):NEXTH
 240 GETK$:X=X-(((K$="4")*(X>2))-((K$="6")*(X<36)))*4
 250 Y=Y-(((K$="8")*(Y>10))-((K$="2")*(Y<20)))*2
 260 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-24,PL$
 300 CURSOR8,1:PRINTSTRING$("0",8-LEN(STR$(SC)));STR$(SC)
 310 NEXTJ:GOTO150
 409 REM ---------------------------<<   Ending   >>----------------------------
 410 POKE 3863,6:FOR T=50 TO 30 STEP-1:POKE 3866,T:USR(3860)
 420 CURSOR15,4:PRINT"GAME OVER":CURSOR 14,7:PRINT"HIT [S] KEY"
 430 GETA$:IFA$="S" THEN RUN
 440 NEXT T:GOTO 410
 499 REM ---------------------------<<Graphic Data>>----------------------------
 500 DATA 1,3,3,3,1,0,7,31,31,59,59,29,15,4,8,8,17,18,34,68,248,224,224,192
 510 DATA 128,192,192,192,152,124,198,171,131,171,198,252,240,24,136,132,68,34,2
2,15,7,3,0,0
```

《第1表》変 数 表

X，Y	……プレイヤーのX，Y座標
CL$	……パターン消去用
PL$	……プレイヤーのパターン
PX(n)	……柱のX座標(n＝1，2)
K$	………キー入力用
PA$(n)〔PB$(n)〕	…柱のキャラクター(n＝0～5)
SC	………スコア

SCORE: 00000030

▲《写真2》スペースハリアーもどきの画面に思わずうっとり！

SCORE: 00000100

▲《写真3》G-RAMの1と2を交互に表示してスクロールしているように見える

でました，MZ-2000版 スペースハリアー(？)

Dr.D：さて，それではつぎのゲームの診察をしようか。

編：えーと，ＭＺ－2000用の『Road To Nowhere』です。

Dr.D：どれどれ，ＲＵＮしてみるか。

編：スペハリっぽいゲームですね。

Dr.D：そうだな。グラフィックの２面を使って地面が動いているように見せている。

編：スピードも速いですね。

Dr.D：キャラクタで柱を表示しているからだ。しかし，動きが少々あらいな。

編：どうです？オペする必要がありますか？

Dr.D：この作品の場合，手なおしする必要もないだろう。作者もせっかく移植する場合の注意を書いてあるので他機種への移植をしてみることにしよう。

編：おっ，やったー。それでは，お願いします。

移植オペ開始

Dr.D：では，MZ-2500（M25－BASIC）とPC－8801mkIISR，S1，X1に移植してみよう。ポンポン。ウーム，困った。

編：どうしましたか？

Dr.D：いや，MZのように柱を文字列に定義するとカーソルの指定がおかしくなってしまうのだ。

編：わからない？

Dr.D：ウーム。

Dr.D：とにかく，柱の表示速度をあげるため，画面を90度変えてみよう。まるでスターウォーズのような画面だ。

編：プログラムが大幅に変わってしまいましたね。Ｘ１の実行画面が**写真４**ですね（他機も同じ感じになる）。

Dr.D：ウム，１から作りなおしてしまった。あまりにも変えなければいけないところが多いのでな。1000行からのサブ・ルーチンが距離によって柱を表示するプログラムだ。あまり，いい作りかたでないので，表示速度をあげたいのなら，文字変数に定義させることをすすめる。

編：壁の動きがスムーズですね。

Dr.D：パレットを使っている。三つの色の線を順番に表示させているのだ。おっと

《リスト３》MZ-2500(M25-BASIC)用

```
10 def int A-Z:dim TY(1),TZ(1):randomize (time/3):init "CRT1:40,25,0,0":klist 0:console 0,25
20 color=(1,0):color=(2,0):color=(3,0):cls 3
30 for I=13 to 24:XX=2^(I/3):X0=159-XX/2:X1=159+XX/2
40 line (X0,0)-(X0,199),I mod 3+1
50 line (X1,0)-(X1,199),I mod 3+1
60 next
70 line (151,0)-(151,199),7
80 line (167,0)-(167,199),7
90 line (152,0)-(166,199),0,BF
100 '
140 MX=18:MY=10:SC=0
150 '
160 color=(1,7):color=(3,0):gosub 210
170 color=(2,7):color=(1,0):gosub 210
180 color=(3,7):color=(2,0):gosub 210
190 goto 160
200 '
210 I$=inkey$
220 MX=MX+(((I$="3")+(I$="6")+(I$="9"))*(MX<31)-((I$="1")+(I$="4")+(I$="7"))*(MX>6))*2
230 MY=MY+(((I$="1")+(I$="2")+(I$="3"))*(MY<21)-((I$="7")+(I$="8")+(I$="9"))*(MY>1))*2
240 color 4:locate MX+1,MY:print "O";
250 locate MX,MY+1:print "<OO";
260 locate MX,MY+2:print "// ";
270 if HZ=0 then HXX=int(rnd(1)*9)*4-16:HY=int(rnd(1)*25)
280 HZ=HZ+1:if HZ>13 then HZ=0:goto 310
290 HX=19.5+3*HXX/(16-HZ)
300 color 2:locate HX,HY:print "$";
310 for I=0 to 1:if TZ(I)=13 then YY=TY(I)-MY:if YY<5 and YY>-4 then 500
320 next
330 if HZ=13 and abs(HX-MX-1)<2 and abs(HY-MY-1)<2 then SC=SC+10:beep
400 '
410 cls :for I=0 to 1
420 if TZ(I)=0 then TY(I)=int(rnd(1)*20)+2:if rnd(1)+I<.5 then 450
430 TZ(I)=TZ(I)+1:if TZ(I)>13 then TZ(I)=0:goto 450
440 Z=TZ(I):Y=TY(I):gosub 1010
450 next:return
500 '
510 color 7:locate 14,10:print "GAME OVER";
520 locate 12,14:print "YOUR SCORE";SC:end
1000 '
1010 color 6
1020 on Z goto 1100,1100,1200,1200,1300,1300,1400,1500,1600,1700,1800,1900,2000
1100 locate 19,Y:print "==";:return
1200 locate 18,Y:print "====";
1210 locate 18,Y+1:print "====";:return
1300 locate 17,Y:print "======";
1310 locate 17,Y+1:print "======";:return
1400 locate 16,Y:print "========";
1410 locate 16,Y+1:print "========";:return
1500 locate 15,Y-1:print "==========";
1510 locate 15,Y+1:print "==========";:return
1600 locate 14,Y-1:print "============";
1610 locate 14,Y+1:print "============";:return
1700 locate 12,Y-1:print "================";
1710 locate 12,Y+2:print "================";:return
1800 locate 10,Y-1:print "====================";
1810 locate 10,Y+2:print "====================";:return
1900 locate 7,Y-2:print "==========================";
1910 locate 7,Y+2:print "==========================";:return
2000 locate 4,Y-2:print "================================";
2010 locate 4,Y+3:print "================================";:return
```

《リスト４》PC-8801mkIISR(V2モード)用

```
10 DEFINT A-Z:DIM TY(1),TZ(1):WIDTH 40,25:CONSOLE,,0,1
20 COLOR=(1,0):COLOR=(2,0):COLOR=(3,0):COLOR=(5,2):CLS 3
30 FOR I=13 TO 24:XX=2^(I/3):X0=319-XX:X1=319+XX
40 LINE(X0,0)-(X0,199),I MOD 3+1
50 LINE(X1,0)-(X1,199),I MOD 3+1
60 NEXT
70 LINE(303,0)-(303,199),7
80 LINE(335,0)-(335,199),7
90 LINE(304,0)-(334,199),0,BF
100 '
140 MX=18:MY=10:SC=0
150 '
160 COLOR=(1,7):COLOR=(3,0):GOSUB 210
170 COLOR=(2,7):COLOR=(1,0):GOSUB 210
180 COLOR=(3,7):COLOR=(2,0):GOSUB 210
190 GOTO 160
200 '
210 I=INP(0)
220 MX=MX+(((I AND 8)=0)*(MX<31)-((I AND 2)=0)*(MX>6))*2
230 MY=MY+(((I AND 4)=0)*(MY<21)-((I AND 32)=0)*(MY>1))*2
240 COLOR 4:LOCATE MX+1,MY:PRINT"O";
250 LOCATE MX,MY+1:PRINT"<■O";
260 LOCATE MX,MY+2:PRINT"/ \";
270 IF HZ=0 THEN HXX=INT(RND(1)*9)*4-16:HY=RND(1)*25
280 HZ=HZ+1:IF HZ>13 THEN HZ=0:GOTO 310
290 HX=19.5+3*HXX/(16-HZ)
300 COLOR 2:LOCATE HX,HY:PRINT"♥";
310 FOR I=0 TO 1:IF TZ(I)=13 THEN YY=TY(I)-MY:IF YY<5 AND YY>-4 THEN 500
320 NEXT
330 IF HZ=13 AND ABS(HX-MX-1)<2 AND ABS(HY-MY-1)<2 THEN BEEP 1:SC=SC+10:BEEP 0
400 '
410 CLS:FOR I=0 TO 1
420 IF TZ(I)=0 THEN TY(I)=RND(1)*20+2:IF RND(1)*1+I<.5 THEN 450
430 TZ(I)=TZ(I)+1:IF TZ(I)>13 THEN TZ(I)=0:GOTO 450
440 Z=TZ(I):Y=TY(I):GOSUB 1010
450 NEXT:RETURN
500 '
510 COLOR 7:LOCATE 14,10:PRINT"GAME OVER";
520 LOCATE 12,14:PRINT"YOUR SCORE";SC:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:END
1000 'PRINT SUB
1010 COLOR 6
1020 ON Z GOTO 1100,1100,1200,1200,1300,1300,1400,1500,1600,1700,1800,1900,2000
1100 LOCATE 19,Y:PRINT"══";:RETURN
1200 LOCATE 18,Y:PRINT"════";
1210 LOCATE 18,Y+1:PRINT"════";:RETURN
1300 LOCATE 17,Y:PRINT"══════";
1310 LOCATE 17,Y+1:PRINT"══════";:RETURN
1400 LOCATE 16,Y:PRINT"════════";
1410 LOCATE 16,Y+1:PRINT"════════";:RETURN
1500 LOCATE 15,Y-1:PRINT"██████████";
1510 LOCATE 15,Y+1:PRINT"██████████";:RETURN
1600 LOCATE 14,Y-1:PRINT"████████████";
1610 LOCATE 14,Y+1:PRINT"████████████";:RETURN
1700 LOCATE 12,Y-1:PRINT"████████████████";
1710 LOCATE 12,Y+2:PRINT"████████████████";:RETURN
1800 LOCATE 10,Y-1:PRINT"████████████████████";
1810 LOCATE 10,Y+2:PRINT"████████████████████";:RETURN
1900 LOCATE 7,Y-2:PRINT"██████████████████████████";
1910 LOCATE 7,Y+2:PRINT"██████████████████████████";:RETURN
2000 LOCATE 4,Y-2:PRINT"████████████████████████████████";
2010 LOCATE 4,Y+3:PRINT"████████████████████████████████";:RETURN
```

ゲームの説明がまだだったな。このゲームは，柱のようなシールドをよけながら♥（MZ－2500では＄）を集めるというゲームだ。キー操作はテンキーの1 2 3 4 6 7 8 9で上下左右斜めにも動ける（PC－8801だけは，1 2 3 5で上下左右，二つのキーを同時に押せば，斜めに動けるようになっている)。INKEY＄を使っているため，はっきりいって操作性は良くない。

編：♥だけは遠近感がありませんが？

Dr.D：♥は心の目で見ているからだ。壁の動きと柱の動きはちゃんと合っているぞ。柱にぶつかるとゲーム・オーバーだ。柱は外側だけしか見えていないので，注意が必要だぞ。

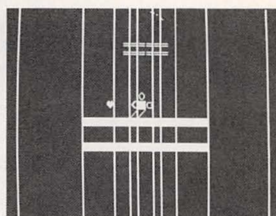
編：なんだかすごいゲームですね。

Dr.D：意外と作るのに手間どってしまった。さすがにワシも年かな。

編：いや，まだまだお若いですよ。

Dr.D：もとのプログラムでは，メイン・ルーチンを二つにわけて，メイン・ルーチンを1回処理させる間に2回画面を切り換えている。ワシのプログラムは，1回切り換えるごとにメイン・ルーチン（じつはサブ・ルーチン）を1回呼んでいる。それが160～180行なのだ。ゲームとしてのプログラム・テクニックはあまりないが，3Dらしい感じにするテクニックが使われている。その辺のところを各自研究してもらいたい。

編：Dr.も，お疲れのようですので，今回はこのへんで終わりにさせてもらいます。



▶《写真.4》Dr.Dの作ったプログラム実行画面（X1用）

《リスト5》S1用

```
10 DEFINT A-Z:DIM TY(1),TZ(1):RANDOMIZE TIME:WIDTH 40
20 PALETTE 1,0:PALETTE 2,0:PALETTE 3,0:PALETTE 5,2:CLS
30 FOR I=13 TO 24:XX=2^(I/3):X0=319-XX:X1=319+XX
40 LINE(X0,0)-(X0,199),,I MOD 3+1
50 LINE(X1,0)-(X1,199),,I MOD 3+1
60 NEXT
70 LINE(303,0)-(303,199),,7
80 LINE(335,0)-(335,199),,7
90 LINE(304,0)-(334,199),,0,BF
100 '
140 MX=18:MY=10:SC=0
150 '
160 PALETTE 1,7:PALETTE 3,0:GOSUB210
170 PALETTE 2,7:PALETTE 1,0:GOSUB210
180 PALETTE 3,7:PALETTE 2,0:GOSUB210
190 GOTO 160
200 '
210 I$=INKEY$
220 MX=MX+(((I$="3")+(I$="6")+(I$="9"))*(MX(31)-((I$="1")+(I$="4")+(I$="7"))*(MX
)6))*2
230 MY=MY+(((I$="1")+(I$="2")+(I$="3"))*(MY(21)-((I$="7")+(I$="8")+(I$="9"))*(MY
)1))*2
240 COLOR 4:LOCATE MX+1,MY:PRINT"O";
250 LOCATE MX,MY+1:PRINT"<■o";
260 LOCATE MX,MY+2:PRINT"/ \";
270 IF HZ=0 THEN HXX=INT(RND(1)*9)*4-16:HY=RND(1)*25
280 HZ=HZ+1:IF HZ)13 THEN HZ=0:GOTO 310
290 HX=19.5+3*HXX/(16-HZ)
300 COLOR 5:LOCATE HX,HY:PRINT"♥";
310 FOR I=0 TO 1:IF TZ(I)=13 THEN YY=TY(I)-MY:IF YY(5 AND YY)-4 THEN 500
320 NEXT
330 IF HZ=13 AND ABS(HX-MX-1)(2 AND ABS(HY-MY-1)(2 THEN SC=SC+10:PLAY"B64"
400 '
410 CLS 2:FOR I=0 TO 1
420 IF TZ(I)=0 THEN TY(I)=RND(1)*20+2:IF RND(1)*1+I(.5 THEN 450
430 TZ(I)=TZ(I)+1:IF TZ(I))13 THEN TZ(I)=0:GOTO 450
440 Z=TZ(I):Y=TY(I):GOSUB 1010
450 NEXT:RETURN
500 '
510 COLOR 7:LOCATE 14,10:PRINT"GAME OVER";
520 LOCATE 12,14:PRINT"YOUR SCORE";SC:PALETTE:END
1000 'PRINT SUB
1010 COLOR 6
1020 ON Z GOTO 1100,1100,1200,1200,1300,1300,1400,1500,1600,1700,1800,1900,2000
1100 LOCATE 19,Y:PRINT"══";:RETURN
1200 LOCATE 18,Y:PRINT"════";
1210 LOCATE 18,Y+1:PRINT"════";:RETURN
1300 LOCATE 17,Y:PRINT"══════";
1310 LOCATE 17,Y+1:PRINT"══════";:RETURN
1400 LOCATE 16,Y:PRINT"════════";
1410 LOCATE 16,Y+1:PRINT"════════";:RETURN
1500 LOCATE 15,Y-1:PRINT"■■■■■■■■■■";
1510 LOCATE 15,Y+1:PRINT"■■■■■■■■■■";:RETURN
1600 LOCATE 14,Y-1:PRINT"■■■■■■■■■■■■";
1610 LOCATE 14,Y+1:PRINT"■■■■■■■■■■■■";:RETURN
1700 LOCATE 12,Y-1:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■";
1710 LOCATE 12,Y+2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■";:RETURN
1800 LOCATE 10,Y-1:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
1810 LOCATE 10,Y+2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:RETURN
1900 LOCATE 7,Y-2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
1910 LOCATE 7,Y+2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:RETURN
2000 LOCATE 4,Y-2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
2010 LOCATE 4,Y+3:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:RETURN
```

《リスト6》X1シリーズ用

```
10 DEFINT A-Z:DIM TY(1),TZ(1):RANDOMIZE TIME:WIDTH 40:INIT
20 PALET 1,0:PALET 2,0:PALET 3,0:CLS 4
30 FOR I=13 TO 24:XX=2^(I/3):X0=159-XX/2:X1=159+XX/2
40 LINE(X0,0)-(X0,199),PSET,I MOD 3+1
50 LINE(X1,0)-(X1,199),PSET,I MOD 3+1
60 NEXT
70 LINE(151,0)-(151,199),PSET,7
80 LINE(167,0)-(167,199),PSET,7
90 LINE(152,0)-(166,199),PSET,0,BF
100 '
140 MX=18:MY=10:SC=0
150 '
160 PALET 1,7:PALET 3,0:GOSUB 210
170 PALET 2,7:PALET 1,0:GOSUB 210
180 PALET 3,7:PALET 2,0:GOSUB 210
190 GOTO 160
200 '
210 I$=INKEY$
220 MX=MX+(((I$="3")+(I$="6")+(I$="9"))*(MX<31)-((I$="1")+(I$="4")+(I$="7"))*(MX
>6))*2
230 MY=MY+(((I$="1")+(I$="2")+(I$="3"))*(My<21)-((I$="7")+(I$="8")+(I$="9"))*(MY
>1))*2
240 COLOR 4:LOCATE MX+1,MY:PRINT"O";
250 LOCATE MX,MY+1:PRINT"<■o";
260 LOCATE MX,MY+2:PRINT"//";
270 IF HZ=0 THEN HXX=INT(RND(1)*9)*4-16:HY=INT(RND(1)*25)
280 HZ=HZ+1:IF HZ>13 THEN HZ=0:GOTO 310
290 HX=19.5+3*HXX/(16-HZ)
300 COLOR 2:LOCATE HX,HY:PRINT"♥";
310 FOR I=0 TO 1:IF TZ(I)=13 THEN YY=TY(I)-MY:IF YY<5 AND YY>-4 THEN 500
320 NEXT
330 IF HZ=13 AND ABS(HX-MX-1)<2 AND ABS(HY-MY-1)<2 THEN SC=SC+10:BEEP
400 '
410 CLS:FOR I=0 TO 1
420 IF TZ(I)=0 THEN TY(I)=INT(RND(1)*20)+2:IF RND(1)+I<.5 THEN 450
430 TZ(I)=TZ(I)+1:IF TZ(I)>13 THEN TZ(I)=0:GOTO 450
440 Z=TZ(I):Y=TY(I):GOSUB 1010
450 NEXT:RETURN
500 '
510 COLOR 7:LOCATE 14,10:PRINT"GAME OVER"
520 LOCATE 12,14:PRINT"YOUR SCORE";SC:PALET:END
1000 'PRINT SUB
1010 COLOR 6
1020 ON Z GOTO 1100,1100,1200,1200,1300,1300,1400,1500,1600,1700,1800,1900,2000
1100 LOCATE 19,Y:PRINT"==";:RETURN
1200 LOCATE 18,Y:PRINT"====";
1210 LOCATE 18,Y+1:PRINT"====";:RETURN
1300 LOCATE 17,Y:PRINT"======";
1310 LOCATE 17,Y+1:PRINT"======";:RETURN
1400 LOCATE 16,Y:PRINT"========";
1410 LOCATE 16,Y+1:PRINT"========";:RETURN
1500 LOCATE 15,Y-1:PRINT"■■■■■■■■■■";
1510 LOCATE 15,Y+1:PRINT"■■■■■■■■■■";:RETURN
1600 LOCATE 14,Y-1:PRINT"■■■■■■■■■■■■";
1610 LOCATE 14,Y+1:PRINT"■■■■■■■■■■■■";:RETURN
1700 LOCATE 12,Y-1:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■";
1710 LOCATE 12,Y+2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■";:RETURN
1800 LOCATE 10,Y-1:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
1810 LOCATE 10,Y+2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:RETURN
1900 LOCATE 7,Y-2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
1910 LOCATE 7,Y+2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:RETURN
2000 LOCATE 4,Y-2:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
2010 LOCATE 4,Y+3:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";:RETURN
```

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑲

――プリンタを買うんだったら…――

by くりひろし

★周辺機器シリーズの第3弾は，プリンタの話です。
★ひととおり，パソコンのシステムをそろえた人が，最後に欲しくなるのは，やっぱりプリンタでしょう。これがあると，何かと便利です。
★プリンタの値段は，印字の方式（熱転写とか，ドット・インパクトとか…この話は来月します）や，ピンの数（ドットの細かさに影響します）で変わります。いろいろな，用途に合わせて選ぶことが大切です。
★漢字が16ピン以上なのは，通常ディスプレイ上で16×16ドット以上で表現されているように，最低16ピンないと印字できないからです（8ピンの人でも，パソコン側からコントロールすることで半ドットずらして印字させれば大きさを変えず見かけ上16ドットの漢字をだせるという裏ワザがあります。ウデに自信のある人は挑戦しては？）。
★と言うわけでまた来月!!

パソコン統一帝国
DEMPAビル

どどおーん

いきなりパソコン・ルーム

ふっふっふっDr.D
プリンタですよ

わっ！

へへへっ
さっそく使って
みよーっと

…お？

ぐわあああああ
動かないいっっ
カポシッ！

しーん

やっぱり…

だいたい，何に使う
つもりだったのかね

リストの印字と
ワープロも少々…
画面ハードコピーも

なるほど
よろしい！
レクチャー
しよう!!

むれーかせて！

プリンタのピンの数（ドット・インパクト・プリンタの場合。ピンではなく，ドットともいう）
・24ピン→｝漢字ROMが入っていれば，
・16ピン→｝漢字も出力できる（たいてい出力可）
・8ピン→（ハードコピーの応用で漢字を出力するしかない）
（アンダーライン用に1～2ピン多いのもある）

当然だが
ピンの数が
多いほどきれいだ

8ピン（8×8）

16ピン（16×16）

24ピン（24×24）

8ピンでもソフトウェアしだいでまともな漢字を出力できる（ウラワザ！）



それなんだけど，
パソコンからプリンタへ
送られる印字のための
信号がちがうと
ダメなんだね



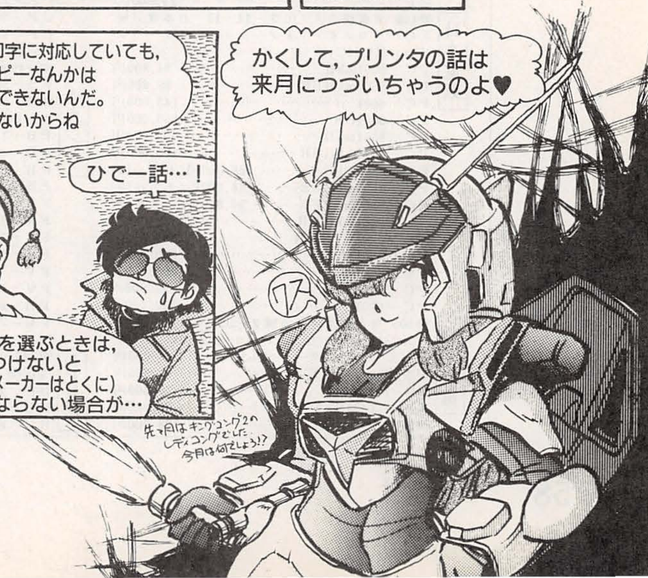
たとえば，ある字が
パソコンAでは
×××という信号で
パソコンBでは
○○×という信号
だったりする



たとえ，リスト印字に対応していても，
画面のハードコピーなんかは
ほとんどの場合できないんだ。
規格がきまってないからね

ひでー話…！

ま，プリンタを選ぶときは，
よほど気をつけないと
（中古とか，他メーカーはとくに）
使いものにならない場合が…



広告さくいん

パソコン・メーカー

シャープ……………………表2, 前付カラー3～5
NEC……………………前付カラー6～10, 表4
松下……………………前付カラー12～13
富士通……………………前付カラー14～15
カシオ……………………前付カラー11

周辺機器メーカー

三和電子……………………前付カラー18
アクセス……………………後付335
東京フロッピー……………………表3

ソフトハウス

T＆Eソフト……………………カラー188～191
ハドソン……………………カラー192～193
日本ファルコム……………………カラー194～199
エニックス……………………カラー200～203, 後付309
ビクター音産……………………カラー204～207
日本テレネット……………………カラー208～209
ソフトスタジオウイング……………………カラー210
ランダムハウス……………………カラー211
ニデコ……………………カラー212
日本デクスタ……………………カラー213～215
ブラザー……………………カラー216～217
コナミ……………………カラー232～233
ヒューマンソフト……………………後付310

パソコン・ショップ

東北・北海道
庄子デンキ……………………後付346
関東・甲信越
九十九電機……………………前付カラー16～17
東映無線……………………前付32～33
パソコン情報センター……………………中付59
シスペック……………………中付60～61
マルゼン……………………中付62～63
ウェーブアイ……………………中付64～69
コンピュータバンク……………………中付70～73
ウエムラオーディオ……………………後付313
渡部商事ファントム……………………後付314～315
ワールドインアオヤマ……………………後付316～323
マップジャパン……………………後付324～325
AVCフタバ……………………後付326～327
ポップクラブ情報センター……………………後付328～329
アイビット電子……………………後付330
メディアショップハイランド……………………後付332
サードウェーブ……………………後付334
RAM……………………後付335
NOVA情報センター……………………後付336～338
マイコン流通センター……………………後付339～345
東海
コムピットサーラ……………………後付331
関西・中国
ユニオン……………………後付334
中国電化サービス……………………後付333

その他

アルファレコード……………………カラー218
光興業……………………後付311
シーレックスサングラス……………………後付312
実務教育研究所……………………後付333

自社広告

新刊本案内/AVG&RPG II他……前付カラー19～31
ラジオの製作……………………中付74
スペースハリアー/ソフィア/迷……カラー219～231
宮へのとびら/MSXソフト他
ナムコットファミコン……………………カラー234

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM
〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM㈱宣伝JX係「マイコンBASIC」係
JXシリーズ……………………166,000円(JX1)

シャープ
〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係
X1Cs……………………119,800円
X1Ck……………………139,800円
X1D……………………198,000円
X1F……………………89,800円(モデル10)
X1turbo……………………248,000円(モデル20)
X1turboII……………………178,000円
C1(マイコンピュータテレビ)……………………93,000円
※要ファミリーベーシック
〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱国内情報システム営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－1500……………………89,000円
MZ－2200……………………128,000円
MZ－2500……………………198,000円(モデル30)
MZ－5521……………………388,000円
MZ－6541A……………………650,000円
PC－1246……………………12,800円
PC－1247……………………16,800円
PC－1261……………………39,800円
PC－1402……………………34,800円
PC－1431……………………19,800円
PC－1440……………………17,800円
PC－1450……………………26,800円
PC－1350……………………36,800円
PC－2500S……………………85,000円
PC－1501……………………64,800円
PC－5000……………………350,000円

ソード
〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……………………49,800円
M5Pro……………………39,800円
M5Jr……………………29,800円

日本電気
〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……………………84,800円
PC－6001mkIISR……………………89,800円
PC－6601……………………143,000円
PC－6601SR……………………155,000円
PC－8001mkII……………………123,000円
PC－8001mkIISR……………………108,000円
PC－8801mkII……………………168,000円(モデル10)
PC－8801mkIISR……………………168,000円(モデル10)
PC－8801mkIIFR……………………99,800円(モデル10)
PC－8801mkIIMR……………………238,000円
PC－8801mkIITR……………………288,000円
PC－9801/E/F……………………215,000円(E)
PC－9801U2……………………298,000円
PC－2001……………………59,800円
PC－8201……………………138,000円

日立家電
〒105 東京都港区西新橋2－35－6(第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB－H1/E(MSX)……………………62,800円
MB－H2(MSX)……………………79,800円
MB－H3(MSX2)……………………99,800円
MB－S1……………………128,000円

富士通
〒100 東京都千代田区丸の内1－6－1(丸の内センタービル)富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係
FM－7……………………126,000円
FM－11……………………298,000円(AD2)
FM－NEW7……………………99,800円
FM－77……………………198,000円
FM－77L2/L4……………………193,000円(L2)
FM－77AV……………………128,000円(AV－1)

キヤノン販売
〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLE IIe……………………378,000円
V－8(MSX)……………………39,800円
V－10(MSX)……………………54,800円
V－30F(MSX2)……………………138,000円
V－25(MSX2)……………………69,800円

東芝
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部「マイコンBASIC」係
パソピア7……………………119,800円
パソピアミニ……………………54,800円
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D(MSX)……………………65,800円(64K)
HX－20/21/22(MSX)……………………79,800円(21)
HX－23/23F(MSX2)……………………99,800円(23)
HX－30/32)MSX)……………………43,800円(30)
HX－33/34(MSX2)……………………99,800円(33)

松下
〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100……………………54,800円
JR－200……………………79,800円
JR－800……………………128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係
CF－1200(MSX)……………………43,800円
CF－2000(MSX)……………………54,800円
CF－2700(MSX)……………………59,800円
CF－3000(MSX)……………………79,800円
CF－3300(MSX)……………………148,000円
FS-4000(MSXワープロ・パソコン)……106,000円
FS-4500(MSX2ワープロ・パソコン)……108,000円
FS－5500(MSX2)……………………188,000円(F1)

カシオ
〒160 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係
PB－110……………………11,000円
PB－410……………………15,800円
PB－550……………………24,800円
PB－700……………………34,800円
FX－720P……………………16,800円
FX－750P……………………24,800円
FX－780P……………………22,800円
FX－820P……………………29,800円
PV－7(MSX)……………………29,800円
PV－16(MSX)……………………29,800円
PB－800……………………7,900円
PB－770……………………39,800円
MX－10(MSX)……………………19,800円

EPSON
〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部「マイコンBASIC」係
HC－20……………………138,000円
HC－40……………………128,000円
HC－88……………………298,000円

TOMY
〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……………………59,800円

SONY
〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部「マイコンBASIC」係
SMC－777……………………148,000円
SMC－777C……………………168,000円
HB－10(MSX)……………………34,800円
HB－75(MSX)……………………69,800円
HB－101(MSX)……………………46,800円
HB－201(MSX)……………………59,800円
HB－70/FD(MSX)……………………148,000円(FD)
HB－F500(MSX2)……………………128,000円

セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1－2－12 ㈱セガエンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……………………29,800円
SC－3000H……………………33,800円

バンダイ
〒111 東京都台東区駒形2-5-4 ㈱バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係
RX－78……………………59,800円

三洋/三洋電機特機
〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課「マイコンBASIC」係
PHC－30N(MSX)……………………69,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)……………………46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)……………………74,800円
WAVY11(MSX)……………………99,800円

三菱電機
〒100 東京都千代田区丸の内2-3-3 三菱電機パソコン部「マイコンBASIC」係
ML－8000(MSX)……………………59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ML－F110(MSX)……………………54,800円
ML－F120(MSX)……………………64,800円
ML－F120D(MSX)……………………74,800円
ML－G10/30(MSX2)……168,000円(30モデル1)

ヤマハ
〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱AY－XI係「マイコンBASIC」係
YIS303(MSX)……………………49,800円
YIS503II(MSX)……………………59,800円
YIS604/128(MSX2)……………………99,800円
SX－100(MSX)……………………36,800円
CX11(MSX)……………………54,800円
CX7M/128(MSX2)……………………128,000円

ビクター
〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4(霞山ビル)日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM「マイコンBASIC」係
HC－5(MSX)……………………59,800円
HC－6(MSX)……………………64,800円
HC－7(MSX)……………………84,800円
HC－80(MSX2)……………………84,800円

パイオニア
〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係
PX－7(MSX)……………………89,800円

任天堂
〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……………………14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……………………14,800円

クレジット3回～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK、よい品をより安く！

激安！PC大バーゲン！

PC-8801FH・MH セット 大特価

新製品

お買徳セット

PC-8801FH 30 ㊕ ￥159,000
4050文字高解像度カラーディスプレイ
生ディスケット10枚（1箱）

合計定価 ~~272,800円~~
特価 ￥177,000

純正ディスプレイのセットについては、お問い合せ下さい。

お買徳セット

PC-8801MH ㊕ ￥197,000
4050文字高解像度カラーディスプレイ

合計定価 ~~297,800円~~
特価 ￥207,000

PC-8801FH20 定価 ~~138,000円~~
PC-8801FH10 定価 ~~99,800円~~
大特価

クレジットのお支払いは、お電話にてお問合せ下さい。

新品激安



お電話1本全国どこでも お申し込みは今すぐ！ **03-462-2294**

MSX2 超特価 ワープロ・パソコン National FS-4500

24ドット漢字プリンタ内蔵
ワープロ、パソコン
どちらもOK！



そのまま御家庭用のテレビにつなげます。

PC-9800シリーズ

PC-9801VM21 定価390,000円
PC-9801UV2 定価318,000円
PC-9801VX2 定価433,000円
お電話にて激安

SHARP X1 turbo Z セット
CZ880C（本体）
CZ880D（純正ディスプレイ）



SHARP パソコンテレビ X1G



NEC PC-KD854
4050文字
カラー
モニター
新製品
定価89,800円
お電話にて激安！

NEC PC-TV352



SHARP CU-14A4
4050文字
カラーディスプレイ



お申し込み方法
- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

パソコン・OAのトータルプランナー
パソコン情報センター
☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

おめでとう 就職 進入学

おかげさまで10周年

シスペック全店

パソコン　ワープロ　ネットワーク

春のフレッシュバザール

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

富士通 FM77AV

AV20、AV40をセットでお買い上げの方
ビデオデジタイズボードサービス

AV2、TV付純正セット
FM77AV2+FM-TV151
合計￥247,800
セット特価 ￥129,800
クレジット大歓迎

AV2、4096色入門セット
FM77AV2+
14インチカラーモニタ(アナログ)
セット特価 ￥112,000
クレジット大歓迎

2/20/40



AV20セット　注番B04-7701
FM77AV20-2 ………… ￥168,000
FMTV-152 ………… ￥ 89,800
セット合計定価 ￥257,800　特価￥190,000

￥5,700	×24回	㋭￥20,000×4回
￥3,840	×36回	㋭￥15,000×6回

AV40セット　注番B04-7702
FM77AV40 ………… ￥228,000
FMTV-154 ………… ￥138,000
セット合計定価 ￥366,000　特価￥268,000

￥7,730	×24回	㋭￥30,000×4回
￥5,600	×36回	㋭￥20,000×6回

特価大プレゼント
FMシリーズ、X1シリーズ、PC88シリーズをセットでお買い上げの方、特別価格￥3,000にてご奉仕致します。ご注文の際にお申し付け下さい。



特価￥3,000
デスクのみご希望の方は特価￥9,000

X1-turboⅢワープロ特選セット　注番B04-8701
CZ-870C ………… ￥168,000
CZ-870D ………… ￥109,800
24ピン熱転写漢字プリンター …… ￥ 68,800
スーパー春望(ビジネス) …… ￥ 19,800
セット合計定価 ￥373,200　特価￥219,000

￥6,240	×24回	㋭￥25,000×4回
￥4,300	×36回	㋭￥18,000×6回



SHARP X1 turboⅢ　30% off　注番B04-8702
本体とモニターをセットの場合
特価￥188,000

￥5,650	×24回	㋭￥20,000×4回
￥3,800	×36回	㋭￥15,000×6回

人気抜群のセットです!!

SHARP パソコンテレビ X1G

X1G/M30　注番B04-8201
CZ-822C ………… ￥118,000
14″カラーモニター ………… ￥ 49,800
セット合計定価 ￥167,800　特価￥104,000

￥4,990	×24回	ボーナスなし
￥3,500	×24回	ボーナスなし



X1G/M30　注番B04-8203
CZ-822C ………… ￥118,000
TV付 14″カラーモニター …… ￥89,800
セット合計定価 ￥159,600　特価￥118,000

￥5,600	×24回	ボーナスなし
￥3,940	×36回	ボーナスなし

注番B04-8202
モニターを15″TV付CZ-820Dに変えた場合
セット合計定価 ￥197,800　特価￥135,000

￥3,910	×24回	㋭￥15,000×4回
￥4,500	×36回	ボーナスなし



〔本体〕+〔TV付モニター〕特価￥253,000

FMシリーズをワイドに! シスペックで安心!!
FM-7・77シリーズ用オリジナルボード

漢字ROMボード
MB22405相当品 (送料サービス)
特価￥8,800

RS-232Cボード
(ADA-7009Ⅱ) 特価￥12,800

拡張マザーボード
(ADA-7008-01) ￥6,800

パラレルI/Oカード
(ADA-7018) 特価￥12,800

構内モデムカード ※これ一枚でOK RS-232Cボード不要
全二重300Bps
(ADA-7025) 特価￥19,800

リアルタイムクロック
(ADA-7020) 特価￥9,800

RAM、ROMボード(512K実装)
RAMディスクソフト付
(ADA-7021) 特価￥19,800

AV20/40用
ビデオデジタイズボード
FM77-412相当品
(ADA-7030)
特価￥12,800　新製品

専門店だから安い! 買って安心!

全商品、超特価ご奉仕
広告掲載外の本体、周辺機器、ソフト等々、組み合わせ自由自在。超特価でご利用できます。

すべて完全保証付
新品はメーカー保証一年間。初期不良は即交換いたします。

超低金利のクレジット
回数1〜60回、長期利用も低金利でグーンと有利。

お支払い自由、お楽しみクレジット
お客様のご予算に合わせて計算いたします。ぜひご相談下さい。

ボーナス払いもOK!
ボーナス一括払い、夏と冬のボーナス二回払いもご利用下さい。

頭金なし。ゆっくりクレジット
商品は今すぐお届け。お申し込みいただければ、お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

高額下取り
お手持ちのパソコンを下取り、わずかな予算で買い換えもOK。クレジットもご利用出来ます。

配達日指定OK!
留守がちのお客様のご都合に合わせて配達いたします。日曜・祭日もOK!

シスペック株式会社
年中無休　営業時間AM10:00〜PM7:00

秋葉原本店 ☎03-257-6337
秋葉原2号店 ☎03-257-6340
ラジカン1号店 ☎03-257-6345
ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504

製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

テクノジョイ

ECCS エックス マルゼン

遂にやって来た！年に1度の総決算。2ヵ月連続 大バーゲン！

Panasonic FS-A1セット

35%引



パワフルな4つのすごさ。RAM64KB・VRAM128KB。2スロット設計。ビデオ/RF/RGB21ピンの出力端子。プリンターインターフェース内蔵。ホーズ機能付。

FS-A1(本体のみ) 定価¥29,800

ECCS特価!!

デラックスセット
- FS-A1(本体)……………¥29,800
- CU-14FA……………¥49,800
- (14インチアナログ カラーCRT)
- RGBケーブル……………¥ 3,500

定価合計 ~~¥83,100~~ **特価¥53,800**(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,280 2回目以降 ¥4,900×11回

SANYO MSX2 WAVY

34%引



RAM64KB・VRAM128KB。ダブルスロット。独立テンキー付で使いやすさUP。RGB(8ピン)/A・V/RFの3出力。CAPSカナランプ表示機能。

PHC-23(本体) 定価¥32,800

ECCS特価!!

デラックスセット
- PHC-23(本体)………¥32,800
- CU-14FA……………¥49,800
- (14インチアナログカラーCRT)
- RGBケーブル…………¥ 3,500

定価合計 ~~¥86,100~~ **特価¥56,800**(〒共)

National MSX用 モデムカートリッジ FS-CM800

57%引



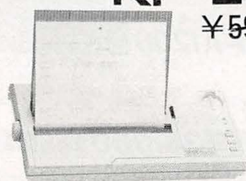
THE LINKSと通信できる!!
全国に新しい仲間を作ろう。

定価 ~~¥29,800~~ **特価¥12,800**(〒共)

MSX対応 ワープロセット プリンタ KP-24M

お買得

~~¥59,800~~



音の静かな熱転写24ドット漢字プリンタTR-24MにMSX史上最強の日本語ワープロソフト、日本語MSX-Write(漢字ROM・辞書ROM内蔵)がセット。キミのMSXがワープロになる。

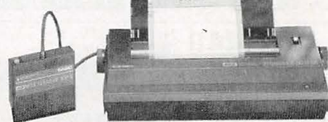
ECCS特価!!

ザ・決算!! PART1

キミのMSXが本格派日本語ワープロになる!! CASIO MW-24

お買得

MSXパソコン専用日本語ワープロ ~~¥39,800~~



※ワープロ本体は別売

文字が大きい16ドット表示。文書の構成がわかる8ドット表示、レイアウト表示も8/16ドットで表示。印字は鮮明な24ドットで書体が3タイプ。しかもハガキサイズからB4まで印字可能。変換に加え便利な住所録ソフトが内蔵。

ECCS特価!!

NEC PC-8801シリーズ PC-8801FH model 30セット

30%引

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。処理スピードの大幅UP。JIS第1・第2水準漢字実装。



- PC-8801FHmodel 30 ………………¥168,000
- 一流メーカー14インチアナログディスプレイ ………………¥84,800
- M-2Dブランクディスケット10枚……¥17,000
- 定価合計…… ~~¥269,800~~

特価¥188,000(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥10,660 2回目以降¥9,100×23回

SHARP X1 パソコンテレビ turbo III

超特価

ターボの系譜を受けついでさらに実力アップ。turboIII新登場。大容量1Mバイト5″FDD2。JIS第2水準漢字ROM装備。システムユーザー辞書機能。



- CZ-876C(本体) ………………¥168,000
- CZ-870D(15インチCRT) ………………¥109,800
- MZ-1P17(カラープリンター) ………………¥79,800
- 定価合計…… ~~¥361,100~~

特価¥248,000(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥14,160 2回目以降¥12,000×23回

富士通 FM77AV2セット

超特価

4096色同時発色、FM高源標準実装。3.5インチFD実装。



- FM77AV-2(本体) ………………¥158,000
- FMTV-151………¥89,800
- (カラーCRTテレビ)
- 定価合計………¥247,800

ECCS特価!!

ムセン ザ・決算!! PART 1

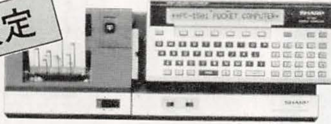
超特価ポケコン・フルセット

説得力が違う〃 4色カラーグラフィックプリント

SHARP PC-1501 ~~¥64,800~~

83%引

数量限定



CMOS 8ビットCPUでハイスピード処理が可能。ゆとりの大容量メモリーRAM24.5KB(オプション使用)

PC-1501(本体)	¥64,800
CE-150(カラーグラフィックプリンタ)	¥49,800
CE-161(RAM16KBプログラムモジュール)	¥50,000
CE-152(カセットデータテレコ)	¥19,800
定価合計	~~¥184,400~~

超特価¥29,800(〒1,200)

brother



ピコワード 220E

見出し語約7,000の英和辞書、イラスト記号も豊富にそろって3,834文字種。和文/英文ピッチ印字機能を装備。

NP-220E ~~¥59,800~~

特価¥39,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥4,180 2回目以降¥3,600×11回

SHARP



ファミリー書院

絵記号160種、ブロックパターン10種、さし絵4種内蔵。くり返し使う言葉もスピード入力できる短縮変換搭載。官製ハガキの宛名書きもできるファミリーワープロ。

WD-20(JISキーボード)/

WD-25(50音配列キーボード)

定価 ~~¥35,000~~

特価¥29,800(〒共)

SHARP

24ドットカラー漢字プリンタ

MZ-1P17 ¥79,800

50%引



7色カラーが24ドットで高品位に印字可能、第1水準漢字が標準装備。MZ/X1シリーズに対応。

※カラーリボンカセット別売

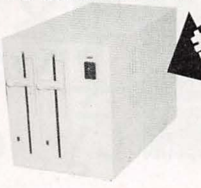
プリンターケーブル¥6,800 サービス(MZ/X1シリーズをご指定下さい。)

特価¥39,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,080 2回目以降 ¥4,300×9回

一流メーカー PC-98用外部ドライブ

超特価



5インチ 2HD 2ドライブ

特価¥85,000(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥8,800 2回目以降 ¥7,700×11回

お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納〃使いやすさがさらにUP〃

超特価



トールタイプ PW-877

パソコンの主流機種にほとんど対応可能

特価¥19,800(〒共)



ミニタイプ PM-875

PC-8701やFMシリーズ等に最適。場所をとらないコンパクトタイプ。

特価¥10,000(〒共)

バリエーションが増えたGrace パーソナル・モノクロテレビシリーズ

見たい時が面白い〃気ままな4.5インチ

お買得

MT-1000

定価¥29,800



V/UHFのオールバンド(※MT-2000はAM/FMラジオ付)、小型軽量で置き場所を選びません。外部アンテナ・イヤホン端子付。ACアダプタ・カーバッテリーコード。アンテナプラグアダプタ付属。

専用テレビ回転台、つり下げにも使え、左右300°、上下5段階にセットできます。

MT-1000BS(MT-1000用)¥1,500 MT-200(MT-2000用)¥1,800



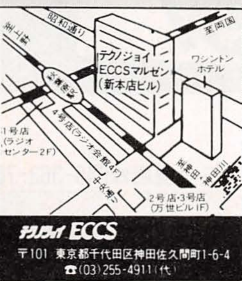
MT-2000

定価 ~~¥32,800~~

MT-1000(ノーマルタイプ)	MT-1000AV(ビデオ入力端子付)	MT-2000(ノーマルタイプ)	MT-2000AV(ビデオ入力端子付)
¥16,800(〒共)	**¥19,800**(〒共)	**¥19,800**(〒共)	**¥22,800**(〒共)

お問合せ・お申込は ☎03-251-6393

マルゼン通販部 FAX 03-255-4919



1号店(ラジオセンター2F) ☎03-255-8976

3号店(万世ビル1F) ☎03-255-6962

2号店(万世ビル1F) ☎03-255-6963

4号店(ラジオ会館4F) ☎03-255-4386

〈大阪支店〉 ☎06-641-0110



〈立川ターミナルビル店〉 ☎0425-27-6211



第1アメ横ビル

第2アメ横ビル!

地下鉄天場町駅

名古屋支店〈第1アメ横店〉 ☎052-263-1626

名古屋支店〈第2アメ横店〉 ☎052-263-6162

お支払いは

クレジット 電話1本でOK! ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK!

現金書留 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4 マルゼンムセン㈱通販部BM係

※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込 第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱

※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替 口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱

※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

代金引替 商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。

※一部地域ではお取扱いできないこともあります。

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

社団法人日本通信販売協会会員 JADMA

全国をサポートするウェーブ・アイ

お申込みは今すぐお電話で!! 電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
函館	0138(27)5629
盛岡	0196(24)3172
仙台	0222(67)5371
新潟	0252(75)5076
長野	0262(35)5661
金沢	0762(24)2251
宇都宮	0286(27)3226
千葉	0472(50)9523
東京	03(226)9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
岡山	0862(24)5524
高松	0878(33)0663
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
熊本	096(363)5077
鹿児島	0992(58)3973
FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

年中無休 AM 9:30 ▶ PM 9:00

安心できるおつき合いは、ここから……

10のサポート体制

全品超特価でご奉仕!
本誌に掲載されていない商品でもお好きな組み合わせで超特価で提供致します。

全品完全保証付!
新品はメーカー保証1年間。初期不良は新品と交換させて頂きます。万一故障してもお気軽にお申し出下さい。万全の体制をとっております。

商品の組み合せ自由!
本誌に掲載してある以外の組み合わせも、お客様のプランに応じて行ないます。お気軽にお問合せ下さい。

全国無料配送!
一部地域を除き、1週間以内に無料で商品をおとどけ致します。(但し5万円以上の商品に限ります。)

配達日指定OK!
留守がちの方の為に、お客様のご都合に合わせて配達致します。日曜・祭日の配達もOK!

高額下取りサービス!
お手持ちのパソコンを下取りしてわずかな予算で新製品と買い換えることが出来ます。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

夏のボーナス一括払いOK
商品先取り、お支払いは夏のボーナスで。

超低金利クレジット。
お支払い回数が1回〜72回までの超低金利クレジットがお客様のご予算に合わせて簡単に組めます。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

ボーナス2回払いOK!
月々のお支払いはまったくナシ!お支払いは夏と冬のボーナスで……

代金引換システム。
現金でのお支払いの場合、商品到着時のお支払いでOK!

おハガキでのご注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。

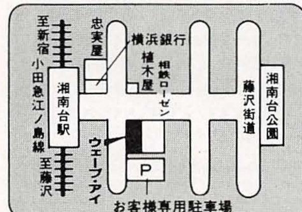
〒252
藤沢市湘南台
一丁目十一番地一〇号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回



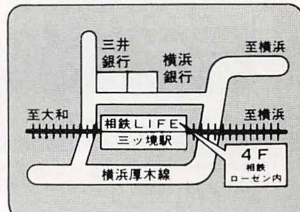
新歩人の情報ターミナル

湘南台店☎0466-43-1771





三ッ境店☎045-363-7044



振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

PC-9801VM21



確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット。

プラン401 VM21お買得基本セット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	513,800円

ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス24,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
4,500円×60回	ボーナス20,000円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン402 VM21お買得ワープロセット 31%引

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
PC-9872K(マウス)	20,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	645,600円

特価 445,000円

10,000円×36回	ボーナス30,500円×6回
7,700円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
8,500円×72回	ボーナス なし

プラン403 VM21純正ワープロセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-TV352	115,000円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	666,800円

ウェーブ・アイ特価

9,600円×36回	ボーナス42,000円×6回
7,200円×48回	ボーナス35,000円×8回
5,700円×60回	ボーナス30,000円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

プラン404 VM21お買得ビジネスセット 34%引

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
AR-2400(プリンター)	188,000円
プリンターケーブル	4,500円
Lotus1-2-3(ビジネスソフト)	98,000円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	847,300円

特価 559,000円

12,300円×36回	ボーナス40,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス35,500円×8回
7,300円×60回	ボーナス30,000円×10回
10,700円×72回	ボーナス なし

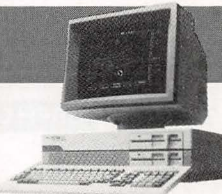
プラン405 VM21本格ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
PC-PR201H2(プリンター)	245,000円
PS98-127-HMW(MS-DOS)	18,000円
Lotus1-2-3(ビジネスソフト)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	935,800円

ウェーブ・アイ特価

15,400円×36回	ボーナス50,000円×6回
12,100円×48回	ボーナス39,500円×8回
9,900円×60回	ボーナス33,000円×10回
13,400円×72回	ボーナス なし

PC-9801VX2



明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット。

プラン406 VX2お買得基本セット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	556,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
4,700円×60回	ボーナス22,000円×10回
7,300円×72回	ボーナス なし

プラン407 VX2お買得ワープロセット 31%引

PC-9801VX2(本体特価412,000円)	433,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロセット)	40,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-9872K(マウス)	20,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	688,600円

特価 472,000円

9,000円×36回	ボーナス42,000円×6回
6,300円×48回	ボーナス38,000円×8回
5,400円×60回	ボーナス30,000円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

プラン408 VX2ワープロ通信セット 30%引

PC-9801VX2(本体特価412,000円)	433,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
M-1024/2PX(プリンター)	99,800円
プリンターケーブル	4,500円
テラ3世(ワープロソフト)	32,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
MD1200A(モデム)	34,800円
MDCOMMUNICATION	5,000円
定価合計	732,900円

特価 509,000円

12,300円×36回	ボーナス30,000円×6回
9,400円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,500円×60回	ボーナス28,000円×10回
9,700円×72回	ボーナス なし

プラン409 VX2グラフィックシステム TELにて

PC-9801VX2	433,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
PC-PR201TL-12	30,000円
Thirdy(グラフィックツール)	40,000円
Z's STAFF(グラフィックツール)	38,000円
PC-9872K(マウス)	20,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	766,600円

ウェーブ・アイ特価

12,100円×36回	ボーナス40,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス34,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
10,600円×72回	ボーナス なし

プラン410 VX2本格ビジネスセット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
PC-KD854	89,800円
PC-PR201V(プリンター)	298,000円
Lotus1-2-3(ビジネスソフト)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-127-HMW(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
15インチ連続紙	3,000円
定価合計	1,021,800円

ウェーブ・アイ特価

12,200円×48回	ボーナス50,000円×8回
9,400円×60回	ボーナス45,000円×10回
8,000円×72回	ボーナス40,500円×12回
15,100円×72回	ボーナス なし

PC-9801UV2

ビジネス機能をコンパクトに凝縮したパーソナル16ビット。

プラン411 UV2お買得基本セット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
4050文字アナログCRT	89,800円
定価合計	407,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス30,500円×4回
5,700円×36回	ボーナス25,000円×6回
4,400円×48回	ボーナス20,000円×8回
3,000円×60回	ボーナス20,500円×10回

プラン412 UV2超お買得ワープロセット 32%引

PC-9801UV2(本体特価302,000円)	318,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	556,100円

特価 378,000円

8,600円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,400円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,200円×72回	ボーナス なし

プラン413 UV2純正ワープロセット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
PC-KD854	89,800円
PC-PR101TL(プリンター)	79,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	569,600円

ウェーブ・アイ特価

9,200円×36回	ボーナス30,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
5,800円×60回	ボーナス20,000円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン414 UV2本格ワープロセット 37%引

PC-9801UV2(本体特価302,000円)	318,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
AR-2400(プリンター)	188,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
プリンターケーブル	4,500円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	692,300円

特価 435,000円

8,900円×36回	ボーナス35,000円×6回
6,600円×48回	ボーナス30,000円×8回
5,400円×60回	ボーナス25,000円×10回
8,300円×72回	ボーナス なし



下取品 \ 新品	PC-9801VX2	PC-9801VM2	PC-9801UV2	PC-9801LTmodel2
PC-9801F2	+250,000円	+218,000円	+155,000円	+135,000円
PC-9801M2	+216,000円	+184,000円	+121,000円	+101,000円
PC-9801VF2	+216,000円	+184,000円	+121,000円	+101,000円
PC-8801mkIIFR/30	+280,000円	+248,000円	+185,000円	+165,000円
PC-8801mkIIMR	+265,000円	+233,000円	+170,000円	+150,000円

PC-8801mH



最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

プラン426　88MHお買得基本セット　35%引

PC-8801MH（本体特価198,000円）	208,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	331,800円

特価 215,000円

6,300円×24回	ボーナス24,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス16,500円×8回
4,700円×60回	ボーナス　なし

プラン427　88MHお買得ワープロセット　32%引

PC-8801MH（本体特価198,000円）	208,000円
4050文字アナログCRT	89,800円
TR-24CL（プリンター）	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Shogun（ワープロソフト）	34,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンター用紙A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	432,900円

特価 295,000円

8,400円×24回	ボーナス35,000円×4回
6,400円×36回	ボーナス21,500円×6回
4,800円×48回	ボーナス18,000円×8回
6,500円×60回	ボーナス　なし

プラン428　88MH本格ワープロ通信セット　30%引

PC-8801MH（本体特価198,000円）	208,000円
4050文字アナログCRT	99,800円
PC-PR101TL（プリンター）	79,800円
ユーカラart（ワープロソフト）	30,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-CA201	24,800円
定価合計	466,400円

特価 322,000円

6,700円×36回	ボーナス25,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス22,000円×8回
3,700円×60回	ボーナス20,000円×10回
6,100円×72回	ボーナス　なし

プラン429　88MH本格ワープロセット　TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862	99,800円
M-1024/2PX（プリンター）	99,800円
Shogun（ワープロソフト）	34,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	470,900円

ウェーブ・アイ特価

7,400円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,700円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,500円×60回	ボーナス18,000円×10回
6,500円×72回	ボーナス　なし

プラン430　88MHグラフィックセット　TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862	99,800円
PC-PR101TL（プリンター）	79,800円
PC-PR201TL-12（カラーコピーボード）	30,000円
PC-8801-17（ビデオアートボード）	49,800円
P588-012-2W（ビデオアートボードペイントツール）	15,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-8872（マウス）	9,800円
定価合計	516,200円

ウェーブ・アイ特価

9,300円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
5,700円×60回	ボーナス18,000円×10回
7,600円×72回	ボーナス　なし

夢を、超えた。

X68000

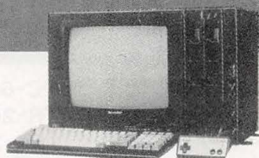
既存マシンへのこだわりを一切払拭した、スペシャルデリバリー16ビットX68000、まさに今、超えるべき時がきた。

プラン431　X68000基本セット

CZ-600CE（本体＋キーボード）	369,000円
CZ-600DE（15型カラーディスプレイテレビ）	129,800円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価 ◀ TELにてお問合せ下さい

パソコンテレビ X1G



狙いすまして……遊ハンター

プラン432　X1Gモデル10純正基本セット　TELにて

CZ-820C	69,800円
CZ-820D	79,800円
定価合計	149,600円

ウェーブ・アイ特価

5,500円×24回	ボーナス　なし
3,900円×36回	ボーナス　なし
3,000円×48回	ボーナス　なし

プラン433　X1Gモデル30純正基本セット　31%引

CZ-822C	118,000円
専用TV付CRT	79,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	214,800円

特価 149,000円

3,800円×24回	ボーナス20,000円×4回
2,900円×36回	ボーナス12,500円×6回
3,900円×48回	ボーナス　なし
3,200円×60回	ボーナス　なし

プラン434　X1Gモデル30お買得ワープロセット　TELにて

CZ-822C	118,000円
CZ-820D	79,800円
CZ-8PC1（プリンター）	69,800円
Samurai（ソフト）	19,800円
A4カット紙500枚	2,000円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	306,400円

ウェーブ・アイ特価

6,800円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,400円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン435　X1ターボZ純正基本セット　TELにて

CZ-880CB	218,000円
CZ-600DB	129,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	371,800円

ウェーブ・アイ特価

8,800円×24回	ボーナス25,000円×4回
5,800円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,200円×48回	ボーナス18,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

パソコンテレビ X1 turbo Z



リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ。ターボZ登場。

プラン436　X1ターボZ純正ワープロセット　TELにて

CZ-880CB	218,000円
CZ-600DB	129,800円
CZ-8PC1（プリンター）	69,800円
Shogun（ワープロソフト）	34,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	476,400円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,200円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,900円×60回	ボーナス18,000円×10回
6,800円×72回	ボーナス　なし

プラン437　X1ターボZ本格ワープロセット　30%引

CZ-880CB	218,000円
専用TV付CRT	129,800円
TR-24X（プリンター）	68,800円
スーパー春望クリエイティブII	34,800円
5"2HD×10枚	24,000円
定価合計	475,400円

特価 335,000円

7,200円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,300円×60回	ボーナス18,000円×10回
6,400円×72回	ボーナス　なし

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。





ターボの系譜を受けついで、さらに実力アップ。

プラン439 X1ターボIII超お買得ワープロセット 33%引

CZ-870C	168,000円
CZ-870D	109,800円
TR-24X(プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	6,800円
Shogun(ワープロソフト)	34,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	412,200円

特価 275,000円

9,100円×24回	ボーナス25,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,300円×48回	ボーナス18,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス なし

プラン438 X1ターボIIIお買得基本セット 30%引

CZ-870C	168,000円
専用TV付4050文字CRT	109,800円
定価合計	277,800円

特価 198,000円

6,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,800円×8回
4,300円×60回	ボーナス なし

プラン440 X1ターボIIIミュージック&ワープロセット TELにて

CZ-870C	168,000円
CZ-870D	109,800円
CZ-8PC1(プリンター)	69,800円
Shogun(ワープロソフト)	34,800円
CZ-8BS1(FM音源)	23,800円
ミュートピア(ミュージックソフト)	12,800円
定価合計	419,000円

ウェーブ・アイ特価

7,800円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,800円×48回	ボーナス18,000円×8回
4,700円×60回	ボーナス15,000円×10回
6,300円×72回	ボーナス なし



いま未踏の領域へ「スーパーMZ」V2出現。

プラン441 スーパーMZV2純正基本セット TELにて

MZ-2531	199,800円
MZ-1D22	108,000円
定価合計	307,800円

ウェーブ・アイ特価

7,800円×24回	ボーナス18,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス16,000円×6回
2,900円×48回	ボーナス18,500円×8回
4,900円×60回	ボーナス なし

プラン442 スーパーMZV2純正ワープロセット TELにて

MZ-2531	199,800円
MZ-1D22	108,000円
MZ-1P17(プリンター)	79,800円
MZ-1C35(プリンターケーブル)	6,800円
ユーカラK2+(ワープロソフト)	28,000円
ディスケット3.5インチ2DD×10枚	22,000円
パソコンデスク	16,800円
定価合計	461,200円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス29,500円×4回
7,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,500円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン443 スーパーMZ入門機セット TELにて

MZ-2520	159,800円
MZ-1D26	89,800円
定価合計	249,600円

ウェーブ・アイ特価

6,300円×24回	ボーナス20,000円×4回
3,800円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,300円×48回	ボーナス なし

プラン444 スーパーMZ基本セット 48%引

MZ-2521	159,800円
MZ-1D22	128,000円
定価合計	287,800円

特価 158,000円

5,100円×24回	ボーナス15,000円×4回
3,300円×36回	ボーナス12,000円×6回
4,200円×48回	ボーナス なし

中古品コーナー

PC-9801U2	特価119,800円
PC-9801F2	特価148,000円
PC-9801	特価 48,000円
PC-9801VF2	特価178,000円
PC-8801mkIISR/30	特価105,000円
PC-8801mkII/30	特価 79,000円
PC-8801mkIIFR/30	特価108,000円
PC-8801mkIIMR	特価138,000円
FM-7	特価 19,800円
FM-NEW7	特価 25,000円
FM-77L2	特価 58,000円
FM-77AV2	特価 75,000円
PC-6001mkII	特価 15,000円
PC-8001mkIISR	特価 29,800円
MZ-2200	特価 19,800円
CZ-820CB	特価 38,000円
CZ-856CB	特価 79,800円
MZ-2521(1D22セット)	特価108,000円
PC-60M43	特価 15,000円
TR-24(PC用)	特価 22,000円
LPR-24T(新品)	特価 48,000円
各種2,000文字CRT	19,000円より
各種4,050文字CRT	42,000円より
PC用5インチ2D2ドライブ(ケーブル付)	40,000円より
FM用5インチ2D2ドライブ(I/F,ケーブル付)	40,000円より

※中古品の在庫価格の変動がありますので、十分ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

お申込みは今すぐお電話で
電話一本即納！年中無休 ▶AM9:30〜PM9:00

藤沢	0466(43)1775	金沢	0762(24)2251	岡山	0862(24)5524
		宇都宮	0286(27)3226	高松	0878(33)0663
札幌	011(771)4971	千葉	0472(50)9523	広島	082(293)0811
函館	0138(27)5629	東京	03(226)9286	福岡	092(481)0502
盛岡	0196(24)3172	静岡	0542(54)0696	熊本	096(363)5077
仙台	0222(67)5371	名古屋	052(581)4325	鹿児島	0992(56)3973
新潟	0252(75)5076	大阪	06(362)5057	FAX	0466(43)1265
長野	0262(35)5661				

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。



社団法人日本通信販売協会会員



FM77AV20



すぐにでも楽しめる
多彩な機能。
実力がうれしい。

プラン445 77AV20モデル1お買得基本セット 35%引

FM-77AV20/1	138,000円
2000文字カラーCRT	67,800円
定価合計	205,800円

特価 134,000円

8,800円×12回	ボーナス20,000円×2回
4,000円×24回	ボーナス14,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス 9,000円×6回
3,500円×48回	ボーナス なし

プラン446 77AV20モデル2純正基本セット 30%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	257,800円

特価 179,000円

6,000円×24回	ボーナス15,900円×4回
4,000円×36回	ボーナス12,500円×6回
4,700円×48回	ボーナス なし

プラン447 77AV20モデル2お買得ワープロセット28%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
JET-77エリー(ワープロソフト)	29,800円
定価合計	361,900円

特価 259,000円

5,400円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス17,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス16,000円×10回
4,900円×72回	ボーナス なし

FM77AV40



"パソコンをトータルバランスで
語る時代"の到来を告げる。

プラン448 77AV40純正基本セット

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
定価合計	366,000円

特価 255,000円

9,000円×24回	ボーナス19,900円×4回
5,600円×36回	ボーナス18,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
4,900円×60回	ボーナス なし

プラン449 77AV40ワープロセット 30%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
TR-24CL(プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Samurai(ソフト)	19,800円
ディスケット3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	472,100円

特価 328,000円

7,800円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,500円×48回	ボーナス19,600円×8回
4,700円×60回	ボーナス15,000円×10回
6,300円×72回	ボーナス なし

プラン450 77AV40ビジネスセット 30%引

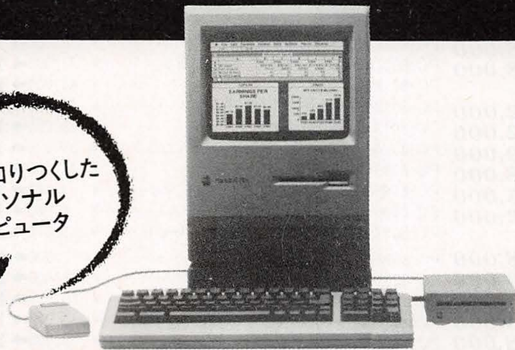
FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
TR-24CL (プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
つどい(統合ソフト)	38,000円
ディスケット3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	500,300円

特価 348,000円

7,600円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス20,000円×8回
4,600円×60回	ボーナス18,000円×10回
6,600円×72回	ボーナス なし

Macintosh™ Plus

人とコンピュータのフレンドリーなおつき合い。マッキントッシュプラス。



人間を知りつくした
パーソナル
コンピュータ

プラン451 マッキントッシュプラスバンドルセット TELにて

マッキントッシュプラスJ	498,000円
800KB外部DISK	76,000円
イメージライター2(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
定価合計	693,000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス30,200円×6回
12,000円×48回	ボーナス22,600円×8回
9,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
11,300円×72回	ボーナス なし

プラン452 マッキントッシュプラスビジネスセット TELにて

マッキントッシュプラスJ	498,000円
800KB外部DISK	76,000円
イメージライター2(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
日本語エクセル	138,000円
Eg word(ワープロソフト)	59,800円
定価合計	890,800円

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス46,500円×6回
15,000円×48回	ボーナス31,500円×8回
12,000円×60回	ボーナス28,300円×10回
14,500円×72回	ボーナス なし

Macintosh™ Plus

東芝 J-3100

1人1台を志向するパーソナルワークステーション。

プラン453 J-3100基本セット

J-3100B11モデル(PWS5011A)	498,000円
一太郎(ワープロソフト)	68,000円
定価合計	566,000円

ウェーブ・アイ特価 ← TELにてお問合せ下さい。



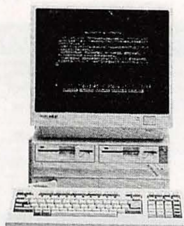
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221



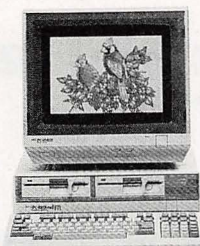
J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

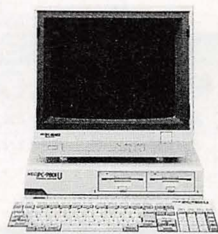
特選！中古パソコン4機種



PC-8801MKⅡ/30
¥275,000➡ ¥78,000



PC-8801MKⅡSR/30
¥258,000➡ ¥108,000
PC-8801MKⅡMR
¥238,000➡ ¥128,000



PC-9801U2
¥298,000➡ ¥128,000



PC-9801F2
¥398,000➡ ¥148,000

NEC

本体

PC-2001 新品同様	¥59,800	¥15,000
PC-6001	¥89,800	¥8,000
PC-6001MKⅡ	¥84,800	¥12,000
PC-6001MKⅡSR	¥89,000	¥15,000
PC-8001	¥168,000	¥12,000
PC-8001MKⅡ	¥123,000	¥18,000
PC-8001MKⅡSR	¥108,000	¥25,000
PC-8201	¥138,000	¥42,000
PC-8801	¥228,000	¥28,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000	¥36,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000	¥78,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000	¥108,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000	¥108,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000	¥128,000
PC-9801	¥298,000	¥48,000
PC-9801E	¥215,000	¥78,000
PC-9801F1	¥328,000	¥108,000
PC-9801F2	¥398,000	¥148,000
PC-9801VF2	¥348,000	¥158,000
PC-9801U2	¥298,000	¥128,000
PC-100/10	¥398,000	¥68,000
PC-100/20	¥448,000	¥88,000
PC-100/30	¥558,000	¥108,000

ディスプレイ

PC-8851(14インチ4050字モノクロ)	¥58,800	¥22,000
PC-KD854(14インチ4050字アナログカラー) 新品	¥89,800	¥62,000
PC-MD651(14インチ2880字モノクロ)	¥59,800	¥20,000
PC-KD651(14インチ2880字カラー)	¥198,000	¥58,000
N5911(14インチ4050字モノクロ)	¥65,000	¥25,000
N5921(14インチXA用モノクロ)	¥90,000	¥32,000

フロッピーディスク

TEAC/FD55BV(8801MK2増設用FDD、色・グレー) 新品	¥60,000	¥28,000
PC-8032-1W(増設用片面倍密2ドライブ)	¥178,000	¥20,000
PC-80S31(両面倍密2ドライブ)	¥168,000	¥55,000
PC-8881(8インチ2ドライブ)	¥442,000	¥98,000
PC-8882(増設用8インチ2ドライブ)	¥400,000	¥88,000
PC-9881(8インチ2ドライブ)	¥320,000	¥88,000
PC-98H34(増設用10MBハードディスクユニット)	¥288,000	¥108,000

プリンタ

PC-6021(40桁サーマルプリンタ)	¥49,800	¥14,000
PC-6022(カラープロッタプリンタ)	¥39,800	¥12,000
PC-8024(10インチ9ドットプリンタ)	¥128,000	¥35,000
PC-8024(＋漢字ロム)(10インチ9ドットプリンタ)	¥158,000	¥42,000
PC-8027(縦型10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000	¥32,000
PC-8821(10インチ18ドットプリンタ)	¥198,000	¥35,000
PC-8822(10インチ18ドットプリンタ)	¥234,000	¥38,000
PC-8825(10インチ24ドット漢字サーマルプリンタ)	¥176,000	¥38,000
PC-8826(10インチカラープロッタプリンタ)	¥148,000	¥35,000
PC-PR202K(15インチ、18ドット漢字プリンタ)	¥258,000	¥48,000
PC-PR103(10インチ16ドットプリンタ) 新品同様	¥889,800	¥28,000
NK3618-22(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥234,000	¥38,000
NM9100(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥220,000	¥42,000
NM9200(15インチ18ドット漢字プリンタ)	¥350,000	¥38,000
NM9900(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥298,000	¥115,000
NM9900＋第2水準(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥318,000	¥128,000

データレコーダ

PC-2081 新品同様	¥16,800	¥7,500
PC-6081	¥12,800	¥5,500
PC-6082	¥19,800	¥7,500

その他

128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用 PC-9801-コンパチ) 新品	¥11,000	¥7,800
256K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥19,800	¥12,800
512K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品	¥29,800	¥15,800
1MB RAMディスク(メルコ/BM-1000、MX-1star RAMディスクソフト付) 新品	¥44,800	¥28,000
1.5MB RAMディスク(メルコ/BM-1500、MX-1star RAMディスクソフト付) 新品	¥59,800	¥38,000
2MB RAMディスク(メルコ/BM-2000、MX-1star RAMディスクソフト付) 新品	¥74,800	¥48,000
PC-10000-11(PC100用増設FDD)	¥60,000	¥25,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥14,000	¥7,800
PC-60M75(ディスプレイ置台)	¥5,500	¥3,500
PC-8001MK2-01(漢字ロムボード) 新品	¥32,000	¥18,000
PC-8012(I/Oユニット)	¥84,000	¥15,000
PC-8012-02(PC8012用増設RAMボード)	¥43,000	¥8,000
PC-8012-03(音声認識ユニット)	¥98,000	¥20,000
PC-8024-02(PC8024用第1水準漢字ロム)	¥30,000	¥12,000
PC-8033(I/Oボード)	¥17,000	¥7,000
PC-8095(PC-8001用RS-232Cケーブル)	¥7,500	¥3,800
PC-8096(GPIB<IEEE-488>ケーブル)	¥8,000	¥3,000
PC-8097(GPIB<IEEE-488>I/Oボード)	¥56,000	¥18,000
PC-8098(FDDケーブル)	¥7,500	¥2,000
PC-8201-06(PC-8201用8KB増設RAM)	¥12,000	¥5,800
PC-8268(インテリジェントテレホン)	¥80,000	¥38,000
PC-8824HD(PC-8824用サーマルヘッド)	¥32,000	¥8,000
PC-8826-1B(カラーボールペン)	¥3,500	¥1,700
PC-8826-1F(カラーサインペン)	¥2,800	¥1,300
PC-8826-2B(カラーボールペン)	¥3,500	¥1,700
PC-8826-2F(カラーサインペン)	¥2,800	¥1,300
PC-8826-4B(カラーボールペン)	¥3,500	¥1,700
PC-8826-4F(カラーサインペン)	¥2,800	¥1,300
PC-8863(PC8801用エミュレータ専用通信ボード)	¥68,000	¥20,000
PC-8864-01(PC8801用トランクケーブル)	¥19,000	¥8,000
PC-8864-03(リピータ)	¥55,000	¥9,000
PC-8875(パーソナルタブレット) 新品同様	¥138,000	¥38,000

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン ☎03(797)1444

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

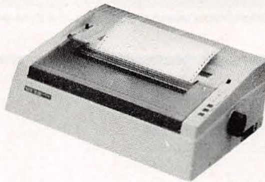
次のページも中古コーナーです➡

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

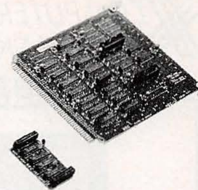
☎03(797)1221

全商品6ヶ月保証付

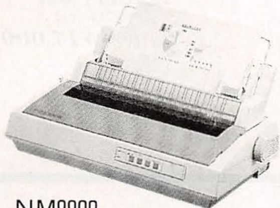

PC-8001MKⅡ
¥123,000➡ ***¥20,000***

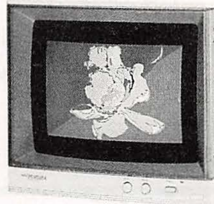

PC-8822
¥234,000➡ ***¥42,000***

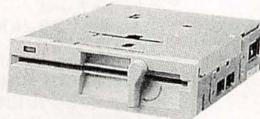

NK3618-22
¥234,000➡ ***¥38,000***

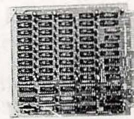

PC-9801-21 新品同様
¥30,000➡ ***¥12,000***
PC-9801-31 新品同様
¥47,000➡ ***¥15,000***

新品限定品


NM9900
¥298,000➡ ***¥115,000***
NM9900＋第2水準
¥318,000➡ ***¥128,000***


PC-KD854
¥89,800➡ ***¥62,000***


TEAC FD55BV
¥60,000➡ ***¥28,000***
(PC8801MKⅡ・SR用増設FDD)


128K RAMボード
(PC9801U2用)
¥11,000➡ ***¥7,800***
256K RAMボード
¥19,800➡ ***¥12,800***
512K RAMボード
¥29,800➡ ***¥15,800***

PC-9801-03(CMT I/Fボード)	¥15,000➡	¥6,500
PC-9801-05(ODAインターフェイスボード)	¥22,000➡	¥6,500
PC-9801-14(ミュージックジェネレータボード) 新品同様	¥28,000➡	¥10,000
PC-9801-18(拡張漢字ROMチップ)	¥7,000➡	¥4,200
PC-9801-21(128KB増設RAMボード) 新品同様	¥30,000➡	¥12,800
PC-9801-24(16色グラフィックボード) 新品同様	¥20,000➡	¥10,000
PC-9801-31(128KB増設RAMボード) 新品同様	¥47,000➡	¥15,800
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥8,000➡	¥3,000
PC-9861(RS-232Cケーブル増設インターフェースボード) 新品同様	¥50,000➡	¥24,000
NK3699-161(NK3618-22用ピントラクタユニット)	¥15,000➡	¥7,800
NECソフト		
PC-8034-1W(DISK-BASIC)	¥5,000➡	¥2,000
PC-8884(N88DISK-BASIC)	¥8,000➡	¥2,500
PC-8884(K)(N88-漢字BASIC)	¥22,000➡	¥7,000
PC-9834A(DISK-BASIC(86))	¥7,000➡	¥2,000
PC-9835-1W(N88DISK-BASIC(86))	¥7,000➡	¥2,000
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC(86))	¥7,000➡	¥2,000
PC-98H37-4W(K)(N88-日本語BASIC(86))	¥8,000➡	¥3,500
PC-98H41-4W(K)(N88-日本語BASIC(86))	¥8,000➡	¥3,500
PC-98H44-SF(K)(N88-日本語BASIC(86))	¥14,000➡	¥7,000
PC-98H84(N88DISK-BASIC(86))	¥8,000➡	¥2,500
PC-98H87(N88DISK-BASIC(86))	¥8,000➡	¥2,500
PS66-003F(NEC-LOGO66)	¥9,800➡	¥4,000
PS88-1010-2W(PC-88用新入力方式日本語ワードプロセッサ)	¥62,000➡	¥8,000
PS88-1011-SF(PC-88用日本語ワードプロセッサ)	¥58,000➡	¥7,000
PS98-121-H4W(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥10,000➡	¥6,000
PS98-121-HMW(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥11,000➡	¥6,500
PS98-121-HSF(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥11,000➡	¥6,500
PS98-121-UM(日本語MS-DOS(Ver2.0)、マニュアルセット)	¥15,000➡	¥7,000
PS98-125-HMW(日本語MS-DOS(Ver3.1)、システムディスク)	¥17,000➡	¥7,500
PS98-125-UM(日本語MS-DOS(Ver3.1)、マニュアルセット)	¥15,000➡	¥8,000
PS98-131-H4W(日本語CP/M-86(Ver1.1)、システムディスク)	¥10,000➡	¥5,000
PS98-131-HSF(日本語CP/M-86(Ver1.1)、システムディスク)	¥11,000➡	¥5,500
PS98-131-HU(日本語CP/M-86(Ver1.1)、システムディスク)	¥11,000➡	¥5,000
PS98-131-UM(日本語CP/M-86(Ver1.1)、マニュアルセット)	¥15,000➡	¥6,000
PS98-135-HMW(日本語コンカレントCP/M(R.3.1))	¥90,000➡	¥28,000
PS98-135-HU(日本語コンカレントCP/M(R.3.1))	¥89,000➡	¥28,000
PS98-201-2W(N88BASICコンバータ)	¥6,500➡	¥2,000
PS98-201-CMT(カセット用、N88BASICコンバータ)	¥3,500➡	¥1,500
PS98-202-HSF(PR201対応N88DISK-BASICユーティリティ)	¥4,000➡	¥2,000
PS98-203-HSF(PR201CL対応N88DISK-BASICユーティリティ)	¥4,000➡	¥2,000
PS98-213-H4W(マウス対応N88DISK-BASICドライバ)	¥5,000➡	¥2,000
PS98-213-HMW(マウス対応N88DISK-BASICドライバ)	¥5,500➡	¥2,000
PS98-213-HSF(マウス対応N88DISK-BASICドライバ)	¥5,500➡	¥2,000
PS98-214-H4W(マウス対応MS-DOSドライバ)	¥5,000➡	¥2,000
PS98-214-HSF(マウス対応MS-DOSドライバ)	¥5,500➡	¥2,000
PS98-401-HSF(マルチプラン(Ver1.06))	¥68,000➡	¥10,000
PS98-404-H4W(マルチプラン(Ver1.2))	¥53,000➡	¥12,000
PS98-404-HMW(マルチプラン(Ver1.2))	¥65,000➡	¥12,000
PS98-404-HSF(マルチプラン(Ver1.2))	¥65,000➡	¥12,000
PS98-406-HMW(オフィスグラフ(Ver2.0))	¥59,000➡	¥12,000
PS98-409-H4W(オフィスグラフ(Ver2.0))	¥58,000➡	¥10,000
PS98-409-HU(オフィスグラフ(Ver2.0))	¥58,000➡	¥10,000
PS98-421-H4W(MS-DOS(Ver2.0)用熟語辞書ファイル)	¥12,000➡	¥4,000
PS98-421-HU(MS-DOS(Ver2.0)用熟語辞書ファイル)	¥12,000➡	¥4,000
PS98-431-HSF(CP/M-86(Ver1.1)用熟語辞書ファイル)	¥13,000➡	¥3,500
PS98-431-HU(CP/M-86(Ver1.1)用熟語辞書ファイル)	¥12,000➡	¥3,500
PS98-XA125-HMW(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥32,000➡	¥12,000
PS98-XA125-HSF(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥32,000➡	¥12,000
PS98-XA315-HMW(N88-日本語BASIC(86)コンパイラ)	¥45,000➡	¥18,000
PS98-XA316-HMW(N88-日本語BASIC(86)ランタイムサポートパッケージ)	¥13,000➡	¥6,500
PS98-XA331-H4W(日本語MS-DOS(Ver2.0)用マイクロアセンブラ)	¥30,000➡	¥12,000
PS98-XA401-HSF(マルチプラン(Ver1.2))	¥65,000➡	¥18,000
PS98-XA402-HSF(オフィスグラフ(Ver2.0))	¥59,000➡	¥15,000

⇧掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30〜PM10:00 年中無休

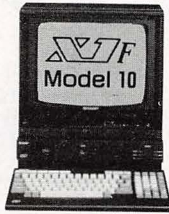
全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221



J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

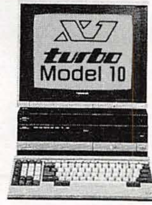
新品限定品特価コーナー



CZ-811C（X-1Fモデル10）
¥89,800➡ ¥28,000 新品

CZ-811D（14インチ、2000字RGBTV）
¥89,800➡ ¥39,800 新品

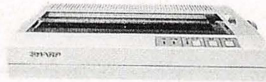
X-1Fモデル10セット
（本体＋CZ-811D・TVディスプレイ）
¥179,600➡ ¥67,800



CZ-850CR 新品
（X1ターボモデル10）
¥168,000➡ ¥29,800

CZ-811DR 新品
（14インチ、2000字RGBTV）
¥89,800➡ ¥39,800

X-1ターボモデル10セット
（本体＋CZ811DR・TVディスプレイセット）
¥297,800➡ ¥69,600



MZ-1P17 新品
（80桁カラー漢字サーマルプリンタ＋X1用ケーブル）
¥86,600➡ ¥42,800



CZ-8DT 新品
（デジタルテロッパ）
¥89,800➡ ¥17,000



CZ-822CE（X-1Gモデル30）
¥118,000➡ ¥76,800 新品同様

CU-14GE
（14インチ2000字デジタルカラー）
¥49,800➡ ¥28,800 新品同様

X-1Gモデル30セット
（本体＋CU-14GE、2000字カラーディスプレイ）
¥167,800➡ ¥104,800



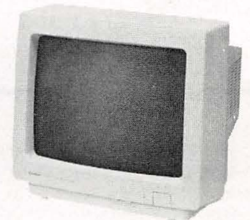
CZ-870C（X-1ターボIII） 特上品
¥168,000➡ ¥120,000

CZ-870D 特上品
（15インチ、4050字RGBTV）
¥108,000➡ ¥78,000

X-1ターボIIIセット
（本体＋CZ870D、セット）
¥276,000➡ ¥198,000



CU-14G
（14インチ、2000字デジタルカラー）
¥49,800➡ ¥28,800 新品同様



CU-14A4
（14インチ、アナログデジタルカラー）
¥89,800➡ ¥59,800 新品同様

SHARP

本体

MZ721（データレコーダ内蔵）	¥89,800	➡ ¥15,000
MZ731（データレコーダ・カラープロッタ内蔵）	¥128,000	➡ ¥22,000
MZ-1500（高速クイックディスク内蔵、RF出力付き）	¥89,800	➡ ¥25,000
MZ-2000（GRAM、1、2、3ページ内蔵）	¥265,000	➡ ¥33,000
MZ-2200＋MZ1T02（本体＋専用データレコーダ付き）	¥147,800	➡ ¥24,500
MZ-5521（16ビット、5インチFD×2） 新品同様	¥388,000	➡ ¥68,000
MZ-5521（本体）	¥388,000	セット価格
MZ-1P06（10インチ16ドット漢字プリンタ）	¥234,000	
MZ-1D10（12インチモノクロディスプレイ）	¥41,800	➡ ¥108,000

プリンタ

CZ-81P（80桁カラープロッタプリンタ）	¥34,800	➡ ¥14,000
CZ-8PP2（カラープロッタプリンタ）	¥54,800	➡ ¥12,000
MZ-1P01（MZ-1500用カラープロッタ、アダプター付き）	¥39,800	➡ ¥16,800

＊X1シリーズ特選極上品コーナー＊

X-1Fモデル10（高速電磁カセットレコーダ内蔵） 新品同様	¥89,800	➡ ¥28,000
X-1F/10 RFコンバータセット（本体＋CZ8DT（テロッパ）＋AN-58C（RFコンバータ）） 新品同様	¥182,580	➡ ¥43,800
X-1F/10ディスプレイセット（本体＋CZ811D・TVディスプレイ） 新品同様	¥179,600	➡ ¥67,800
X-1Gモデル30（CZ822CE5インチFDD×2、漢字ロム付き） 新品同様	¥118,000	➡ ¥76,800
X-1ターボモデル10セット（本体＋CZ811DR TVディスプレイセット） 新品同様	¥297,800	➡ ¥89,600
X-1ターボ3（CZ-870C、5インチFDD×2） 特上品	¥168,000	➡ ¥120,000
X-1ターボ3ディスプレイセット（本体＋CZ870DE・TVディスプレイ） 特上品	¥276,000	➡ ¥198,000

＊ディスプレイ特選極上品コーナー＊

MD-12P1（12インチ4050字グリーン） 新品同様	¥39,800	➡ ¥29,800
CU-14G（14インチ2000字デジタルカラー） 新品同様	¥49,800	➡ ¥28,800
CU-14A4（14インチ4050字アナログデジタルカラー） 新品同様	¥889,800	➡ ¥59,800
CZ-811D（14インチ2000字RGBTV） 新品同様	¥89,800	➡ ¥39,800

＊その他特選極上品コーナー＊

CD-8DT（デジタルテロッパ） 新品	¥89,800	➡ ¥17,000
CZ8PP2(S)（カラープロッタプリンタ） 新品同様	¥54,800	➡ ¥15,000
MZ-1P09（MZ1500用カラープロッタプリンタ） 新品同様	¥47,600	➡ ¥25,000
MZ-1P17（80桁カラー漢字サーマルプリンタ＋ケーブル）	¥86,600	➡ ¥42,800

FUJITSU

MB25020（FM-8本体）	¥218,000	➡ ¥15,000
MB25010（FM-7本体）	¥128,000	➡ ¥18,000
MB25015（FM-new7本体）	¥99,800	➡ ¥20,000
MB25050（FM-11EX本体）	¥398,000	➡ ¥82,000
MB25322（FM16π、448KB、JISキーボード）	¥295,000	➡ ¥115,000
MB27304（12インチ2000字グリーンCRT）	¥29,800	➡ ¥12,000
MB27311（14インチ4050字カラーCRT）	¥188,000	➡ ¥42,000
MB27312（12インチ4050字グリーンCRT）	¥49,800	➡ ¥22,000
27331（14インチ4050字カラーCRT）	¥109,800	➡ ¥48,000
MB27402（15インチ16ドットプリンタ）	¥350,000	➡ ¥48,000
MB27405（10インチ9ドットプリンタ）	¥89,000	➡ ¥25,000
MB27406（10インチ9ドットプリンタ）	¥89,000	➡ ¥18,000



当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたします。

C.B.サポートホットライン

☎03(797)1234

C.B.レスキューシステム

☎03(797)1234

お客様のお手元でトラブルが発生した場合、当社より引取りにお伺い致します。万一、お買いになった機械が故障しても安心です。



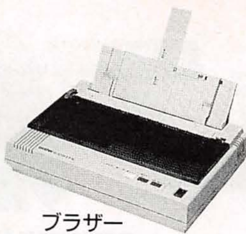
●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

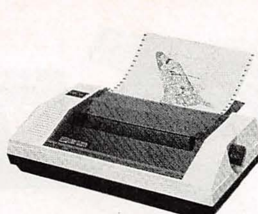
新品限定品特価コーナー



STAR
TR24PC 新品
¥68,800→**¥29,800**
TR24FM・X 新品
¥68,800→**¥39,800**
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ+ケーブル)



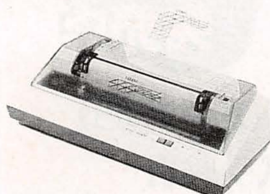
ブラザー
M-1024ⅡP/X
¥127,300→**¥72,000**
(10インチ24ドット漢字プリンタ 第2水準漢字ROM・PC用プリンターケーブル付)



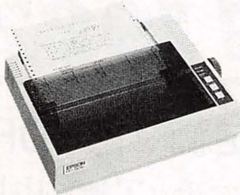
SEIKOSHA
GP-500MX 新品
¥56,800→**¥22,800**
(10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き)



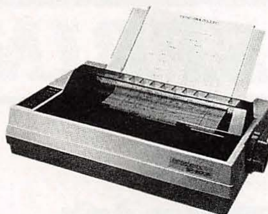
EPSON
TF10PC 新品
¥129,800→**¥39,800**
(NEC用両面倍密度 2ドライブフロッピーディスク PCケーブル〔#412〕付)



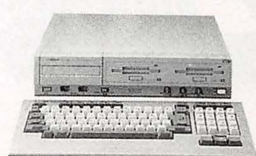
GP-250F
(10インチ9ドットプリンタ)
¥59,800→**¥8,000**



RP80 F/TⅡ
(10インチ9ドットプリンタ)
¥89,000→**¥22,000**



SP-800M/F 新品
(10インチ、9ドットプリンタ PC用/FM用・ケーブル付)
¥70,800→**¥29,800**



ビクター
HC-90(MSX2) 新品同様
¥168,000→**¥108,000**
HC-95(MSX2) 新品同様
¥198,000→**¥128,000**

MB27407(10インチ16サーマルプリンタ)	¥79,800	¥20,000
MB27601(横型ミニフロッピーディスク)	¥313,000	¥42,000
MB27605(横型ドライブミニフロッピーディスク)	¥148,000	¥32,000

SEIKOSHA

GP-250F(10インチ9ドットプリンタ)	¥59,800	¥8,000
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥56,800	¥22,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥56,800	¥22,800
GP-550E(10インチ16ドット漢字プリンタ)	¥119,800	¥22,000
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ)	¥99,800	¥28,000
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800	¥29,800
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800	¥29,800

EPSON

HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)	¥298,000	¥78,000
TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800	¥38,000
TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) 新品	¥129,800	¥39,800
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800	¥42,000
TF-10MZ(MZ80K2E用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,000	¥42,000
TF-20PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥142,000	¥38,000
HDD-20(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品	¥198,000	¥168,000
MP-80K(10インチ9ドット漢字プリンタ)	¥189,000	¥22,000
MP-100(15インチ9ドットプリンタ)	¥192,800	¥18,000
MP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ)	¥550,000	¥38,000
RP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000	¥20,000
RP-80F/TⅡ(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000	¥22,000
FP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥189,800	¥25,000
SP-80(10インチドットプリンタ汎用ロム付き)	¥62,800	¥25,000
P-80K(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ)	¥104,000	¥35,000
JP-80(10インチ9ドットカラープリンタ)	¥158,000	¥42,000

LOGITEC

KP-1000(80桁サーマルプリンタ)	¥48,000	¥10,000
KP-5000(10インチ18ドットプリンタ)	¥98,000	¥25,000
K-305PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥128,000	¥38,000
LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥148,000	¥38,000
LFD-550MZ(MZ用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥128,000	¥42,000
LFD-550ⅡPC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品	¥98,000	¥68,000
LFD-550ⅡFM(FM用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品	¥98,000	¥69,800
LHD-20(20MBハードディスクユニット) 新品同様	¥328,000	¥148,000
LHD-20(20MBハードディスクユニット) 新品	¥328,000	¥158,000

その他

ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品同様	¥168,000	¥108,000
ビクター/HC-95(MSX2、1MBディスクドライブ×2、アナログRGB、RF付き)	¥198,000	¥128,000
SHARP/CE-152(ポケットコンピュータ用カセットレコーダ) 新品同様	¥19,800	¥8,500
IBM/5513(JX用80桁サーマルプリンタ、ケーブル付き)	¥68,000	¥18,000
カシオ/FP-1100(本体) 新品同様	¥128,000	¥18,000
ナショナル/KX-1090N(10インチ9ドットプリンタ、FM7用ケーブル付き)	¥69,800	¥15,000
アイテム/DISKMATE10(PC用両面倍密度フロッピー、2ドライブ)	¥168,000	¥32,000
アイテム/M510(10MBハードディスクユニット、PC98E-F用I/Fボード、ケーブル付き)	¥268,000	¥108,000
ブラザー/HR-5(PC用80桁サーマルプリンタ)	¥49,800	¥9,800
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品	¥127,300	¥72,000
STAR/TR24PC(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥68,800	¥29,800
STAR/TR24FM・X(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥68,800	¥39,800
STAR/AR-2400(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥188,000	¥108,000
横河/PL-1000(X-Yプロッタ)	¥148,000	¥48,000
横河/NP-510(15インチ24ドット漢字サーマルプリンタ) 新品	¥182,500	¥95,000
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品	¥12,800	¥9,500
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品	¥12,800	¥9,800
SANYO/PHC-DRⅡ(データレコーダ) 新品	¥12,800	¥9,500

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

新アマチュア無線受験マニュアル SPRING 1987

全国書店で好評発売中

定価 1,500円（送料300円）

アマチュア無線国試受験書の決定版



アマチュア無線って知ってますか？

自由自在に電波をあやつって，遠くの友だちや，全世界を相手におしゃべりができる，スケールの大きな趣味です。

アマチュア無線をはじめるには，国家試験を受験して取得する免許が必要です。

新アマチュア無線受験マニュアルは，イラストを豊富に使ったわかりやすい説明を心がけて編集した，受験書の決定版。

さあ，楽しいハムライフを，"新アマチュア無線受験マニュアル" からはじめてください。



特別付録 その1
アマチュア無線実践問題集



国家試験へのラストスパートは，一にも二にも問題数をこなすことです。アマチュア無線実践問題集は，B6版のポケットサイズ。いつでもどこでも持ち歩けるし，これ1冊マスターすれば，国家試験の合格はまちがいなしです。

特別付録 その2（とじ込み）

電話級アマチュア無線技士

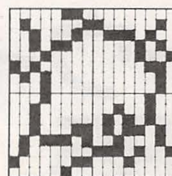
国家試験受験申請書

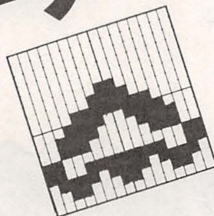
セット

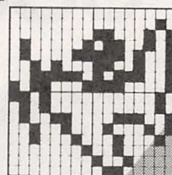
㈱電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111(大代表)

```
280 IF K$="6" THEN VX=1
290 CH$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
300 IF CH$="█" AND VY=-1 THEN VX=0:VY=1
310 IF CH$="█" AND VY=1 THEN VX=0:VY=0
320 LOCATE X,Y:PRINT " ";
```


BM特選プログラムコーナー


BOM
BOM




BROOO
…!

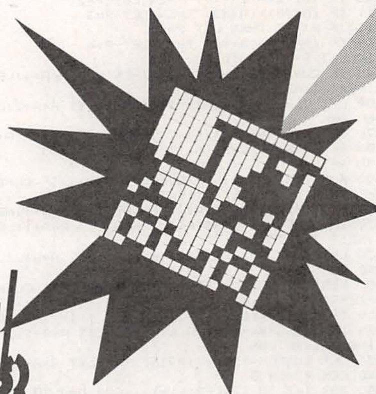
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。





プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙３枚～５枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード*（例 N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら**雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトル**などを明記してください。

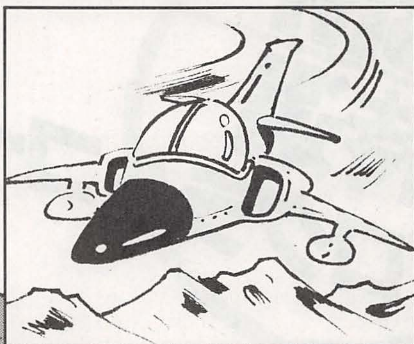
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

ダーウィン6885



伊藤さん！

◆内　容

たいしたもんじゃありません。ベーマガ85年７月号のＭＡＸ－ＲＰＧにシューティングの要素（？）をプラスした，そんなゲームです。

◆操　作

［＜］［＞］で進化型戦闘機（？）を左右へ動かし，スペース・キーでレーザー（に見えない）を発射し，自分と同等，下等（アスキー・コードが）の敵を破壊します。

なお，最初自機はＤで，時間がたつか，自分よりランクが同じか下の敵の体当たりでＣ，Ｂ，Ａと退化しますが，敵を破壊すればＦやＥに進化します。Ｚ以上にはなりません。

また，パワーアップがありますが，**第１表**を参考にしてください。自分より強いのにぶつかりゃ，即終わりです。

１周するごとのタイムは少ないほうがよく，２周，３周とタイムは増えます。

《第１表》パワーアップ

- Ｄ…前方にミサイルを撃ちます。射程も長くありません
- Ｋ…前方に強力なエネルギー弾を撃ちます。射程も長い
- Ｗ…Ｄの発展で，前方を広く撃てます。しかし，射程が短い
- Ｙ…これぞ最強！射程も長く，前のはばも広く，敵をつらぬきます（ボス以外）

◀《写真１》最初自機はＤからはじまる。自分と同等か下等の敵をやっつけて進化せよ！

▶《写真２》よし，Ｖまで進化したぞ。最強になるまで，もう一歩だ！　がんばれ！

ダーウィン6885のプログラム・リスト

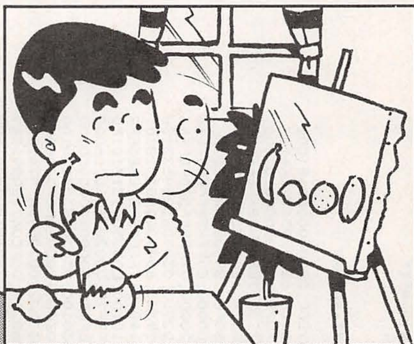
```
   5 POKE $E892,7:CLEAR :LET B=0
  10 LET TIME=0:LET A=68:LET X=15:LET P=1
  20 POKE $E890,6:RANDOMIZE :LET R=INT(RND(26))+65
  30 LET R1=INT(RND(30))
  40 LET CURSOR=R1.0:PRINT CHR$(R)
  50 LET I$=INKEY$:IF I$="," THEN LET X=X-1
  60 LET I$=INKEY$:IF I$="." THEN LET X=X+1
  65 IF A>=90 THEN CLEAR :MUSIC ﾄ:GOTO 1000
  70 PRINT CHR$($03);:IF I$=" " THEN ON P GOSUB 500,600,650,720
  80 LET CURSOR=X,23:IF CURSOR$<>" " THEN GOSUB 170
  85 IF TIME>=8 THEN LET TIME=0:IF A>65 THEN LET A=A-1
  90 POKE $E890,5:LET CURSOR=X,23:PRINT CHR$(A);
 100 REM
 110 IF (A>72)*(A<=77) THEN LET P=2
 111 IF (A>78)*(A<82) THEN LET P=3
 115 IF A<=72 THEN LET P=1
 119 IF (A=89)+(A=90) THEN LET P=4
 120 LET B=B+1:GOTO 20
 140 IF CURSOR$<=CHR$(A-4) THEN LET A=A+1:LET CURSOR=X,12-I:PRINT " ":LET I=I+1
2-I:NEXT I:RETURN
 150 LET CURSOR=X,22-I:PRINT " ":LET A=A+2:LET TIME=0:LET I=I+22-I:RETURN
 160 REM
 170 IF CURSOR$<CHR$(A) THEN LET A=A-1:IF A<65 THEN END
 180 IF CURSOR$>CHR$(A) THEN GOSUB 1500
 190 RETURN
 500 FOR I=1 TO 12:LET CURSOR=X,22-I:IF CURSOR$=" " THEN PRINT "!":LET CURSOR=X
,22-I:PRINT " ";:NEXT I:RETURN
 510 IF CURSOR$>CHR$(A) THEN LET I=I+12-I:NEXT I:RETURN
 520 IF CURSOR$<=CHR$(A-4) THEN LET A=A+1:LET CURSOR=X,22-I:PRINT " ":LET I=I+1
2-I:NEXT I:RETURN
 530 LET CURSOR=X,22-I:PRINT " ":LET A=A+2:LET TIME=0:LET I=I+12-I:RETURN
 590 REM POWER 2
 600 FOR I=1 TO 22:LET CURSOR=X,22-I:IF CURSOR$=" " THEN PRINT "*":LET CURSOR=X
,22-I:PRINT " ";:NEXT I:RETURN
 610 IF CURSOR$>CHR$(A) THEN LET I=I+22-I:NEXT I:RETURN
 620 IF CURSOR$<=CHR$(A-4) THEN LET A=A+1:LET CURSOR=X,22-I:PRINT " ":LET I=I+2
2-I:NEXT I:RETURN
 630 LET CURSOR=X,22-I:PRINT " ":LET A=A+2:LET TIME=0:LET I=I+22-I:RETURN
 640 REM POWER 3
 650 FOR I=1 TO 12:LET F1=X-1:FOR O=0 TO 2
 660 LET CURSOR=F1+O,22-I:IF CURSOR$=" " THEN PRINT "!";:LET CURSOR=F1+O,22-I:P
RINT " ";:NEXT O:NEXT I:RETURN
 670 IF CURSOR$>CHR$(A) THEN LET I=12:LET O=3:NEXT O:NEXT I:RETURN
 680 LET CURSOR=X+O,22-I:IF CURSOR$<=CHR$(A-4) THEN LET A=A+1:LET CURSOR=X-1,22
-I:PRINT "   ":GOTO 700
 690 LET A=A+1:LET CURSOR=X+O,22-I:PRINT " ";:LET I=12:LET O=3:RETURN
 700 LET O=2:LET I=12:NEXT O:NEXT I:RETURN
 710 REM LAST POWER
 720 FOR I=1 TO 22:LET F1=X-1:FOR O=0 TO 2
 730 LET CURSOR=F1+O,22-I:IF CURSOR$=" " THEN PRINT "!";:LET CURSOR=F1+O,22-I:P
RINT " ";:NEXT O:NEXT I:RETURN
 740 IF CURSOR$>CHR$(A) THEN LET I=22:LET O=3:NEXT O:NEXT I:RETURN
 750 LET CURSOR=X+O,22-I:IF CURSOR$<=CHR$(A-4) THEN LET A=A+1:LET CURSOR=X-1,22
-I:PRINT "   ":GOTO 700
 760 LET A=A+1:LET CURSOR=X+O,22-I:PRINT " ";:LET I=22:LET O=3:RETURN
 770 LET O=2:LET I=22:NEXT O:NEXT I:RETURN
 780 REM
1000 MUSIC P0ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄP1ﾄ:CLEAR :LET CURSOR=10,10:PRINT "YOU ARE MAX FIGHTER!!
YOU TIME";B
1010 MUSIC P2ﾐP0RｼP5ﾌRP2UﾄUﾄUﾄP2ﾐP0RP2ﾐP0RP6ﾐ
1020 PRINT :PRINT "GO,NEXT ROUND! PUSH S!":GOTO 1610
1500 CLEAR :MUSIC P5UｼP1UﾄｼﾗR:LET CURSOR=2,10:PRINT "OH!! YOU LOST...FIGHT!"
1600 PRINT :PRINT "REPLAY (S)!"
1610 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1610
1620 IF A<90 THEN GOTO 5
1630 CLEAR :GOTO 10
1640 REM
1650 REM ' 1987.1.7. BY ITOUSAN!'
```

《OVER FLOW》入学，進学，就職をお祝いして，全国各地のベーマガ仲間の声をお届けしましょう。もちろん，このコーナーは，みなさんの作るコーナーです。おハガキもお待ちしてますよ。

ベーシックマスターLⅢマーク5/S1

移植版

フォーメーション
FORMATION



近藤　拓也

❖内　容

かつて，ベーマガに発表されたあの名作〝FORMATION〞のLⅢ－マーク５版です。

画面右上に指示される〝フォーメーション〞(５×５)に従って，左上に現れる「ペクパク」を②④⑥⑧で動かし，２列に並んでいるいろいろな物を運んで，右下に同じ〝フォーメーション〞を作ります。

画面中央に並んでいる家は，屋根が信号色で変わり，赤のつぎに「ベロタン」がでてきます。もし「ペクパク」が「ベロタン」のまわりにいると死にます。

《第１表》変数表

MEN	ラウンド数
WE	自分の数
X，Y	自分の座標
IX，IY	動かす品物の座標
P	キー判定
Z	SCREEN関数用
E	エネルギーの量
C(M，N)	家の信号の色

注）やりにくい人は，215行にPE＝PEEK(&HFFE0)を入れてください。

❖プログラムについて

原作どおりに壁は４種，運ぶ品物は４種あるのでＩＧのデータがたくさんになってしまいました。がんばって入力してください。20面分のフォーメーション・データ（1360～1390行）は，圧縮してみました。840～920行あたりを参考にしてください。リストがごちゃごちゃして，すみません。

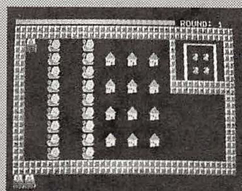
❖最後に

原作がすばらしいだけに，移植してみてもただ感激するばかりでした。おもしろいのでぜひ入力してください。

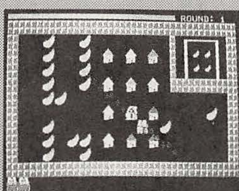
なお，上に表示されている黄色の線は，「ペクパク」のエネルギーです。それからクリアとギブアップはスペース・キーを押してください。

参考文献

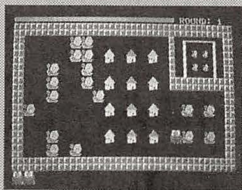
ベーマガ85年２月号　PC-8001mkⅡ
ベーマガ85年10月号　PC-6001mkⅡSR
ベーマガ86年１月号　MZ-700/1500
の〝フォーメーション〞



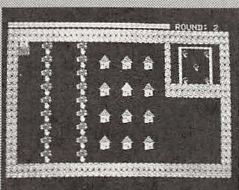
▲《写真１》おなじみのFORMATION。右上に従って，右下に同じフォーメーションを作る



▶《写真２》と中，家からベロタンが現れる。そのとき，まわりにいると，ほら死んじゃいます



◀《写真３》やったね。うまくきりぬけて，ぶじ，フォーメーションのできあがり。ここでスペース・キーを押す



▼《写真４》２面はこんな形ですよ。運ぶキャラクターは，ランダムでてるのです

移植版 FORMATIONのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,,1:WIDTH40:DEFINT A-Z
20 RANDOMIZETIME:G=2:MEN=1:WE=3
30 IF PEEK(&H7000)<>1 THEN GOSUB 550:POKE&H7000,1
40 GOSUB 590:'CHARACTER
50 GOSUB 620:'DEMO
60 GOSUB 690:'SCREEN
70 '▒▒ PEC PAC ▒▒
80 POKE&HFFE0,4:X=2:Y=3
90 P=PEEK(&HFFE0):EXEC&HF7A9
100 VX=((P=183)-(P=190))*2:VY=((P=141)-(P=205))*2:IF P=128 THEN 360
110 Z=SCREEN(X+VX,Y+VY):IF Z=91 THEN 140
120 IF Z=ASC(C$) OR Z=228 THEN VX=0:VY=0
130 IF Z=ASC(F$(1)) THEN GOSUB 160
140 LOCATE X,Y:PRINT S$    ;:LOCATE X,Y+1:PRINT S$;:X=X+VX:Y=Y+VY
150 LOCATE X,Y:PRINT S$(1,1);:LOCATE X,Y+1:PRINT S$(1,2);:GOTO 210
160 IX=X+VX:IY=Y+VY
170 IF SCREEN(IX+VX,IY+VY)<>91 THEN VX=0:VY=0
180 LOCATE IX,IY:PRINT S$::LOCATE IX,IY+1:PRINT S$::IX=IX+VX:IY=IY+VY
```

★影さん，お見合いしてみませんか？相手はものすごくかわいいですよ。名前はペコちゃん，犬ですけどっ！（奈良県北葛城郡・テッチⅡ14才）……【編：はい見合ってー，はっけよい。影：負けないぞ。？ちがうだろ。】

```
190 LOCATE IX,IY:PRINT F$(1);:LOCATE IX,IY+1:PRINT F$(2);:RETURN
200 '▒▒▒▒▒ BEROTAN ▒▒▒▒▒
210 E=E-(MEN/10):LINE(E,0)-(E,4),PRESET:IF E(1 THEN 460
220 IF RND(1)*30)MEN THEN 90
230 M=INT(RND(1)*3)+1:N=INT(RND(1)*4)+1
240 IF C(M,N)=4 THEN C(M,N)=6:GOTO 280
250 IF C(M,N)=6 THEN C(M,N)=2:GOTO 280
260 IF C(M,N)=2 THEN C(M,N)=0:GOTO 300
270 IF C(M,N)=0 THEN C(M,N)=4
280 COLORC(M,N):LOCATE M*4+12,N*4+1:PRINT CHR$(228)CHR$(229);
290 POKE 278,32:LOCATE M*4+12,N*4+2:PRINT "YZ";:GOTO 90
300 LOCATE M*4+12,N*4+1:PRINT S$(2,1);
310 LOCATE M*4+12,N*4+2:PRINT S$(2,2);
320 FOR ZZ=1 TO 50:POKE&HFFD3,0:POKE&HFFD3,200:NEXT
330 IF ABS(X-(M*4+12))(3 AND ABS(Y-(N*4+1))(3 THEN 460
340 GOTO 270
350 '▒▒▒▒▒ CLEAR ? OUT ? ▒▒▒▒▒
360 FOR A=1 TO 5:FOR B=1 TO 5
370 Z=SCREEN(30+A,3+B):Q=SCREEN(26+(A*2),9+(B*2))
380 IF Z= 91      AND Q= 91         THEN 400 ELSE 390
390 IF Z=ASC(B$) AND Q=ASC(F$(1)) THEN 400 ELSE 460
400 NEXT:NEXT
410 '▒▒▒▒▒ CLEAR ▒▒▒▒▒
420 COLOR 5:LOCATE 10,10:PRINT"CLEAR!!";:FOR D=0 TO 1000:NEXT
430 POKE 278,32:BEEP:MEN=MEN+1:IF MEN(21 THEN 60
440 RESTORE 1320:GOTO 510
450 '▒▒▒▒▒ OUT ▒▒▒▒▒
460 FOR I=0 TO 10:XX=RND(1)*38+1:YY=RND(1)*22+1:EXEC&HF7A9
470 LINE(X,Y)-(XX,YY),CHR$(236),2:NEXT
480 FOR D=0 TO 1000:NEXT:WE=WE-1:IF WE)0 THEN 60
490 '▒▒▒▒▒ GAMEOVER & HAPPYEND ▒▒▒▒▒
500 RESTORE 1340
510 FOR J=0 TO 35 STEP 5:GOSUB 850:FOR I=1 TO 5
520 POKE 278,32:LOCATE J,I+5:PRINT D$(I);:EXEC&HF7A9:NEXT:NEXT
530 POKE&HFFE0,&H64:COLOR 7:END
540 '▒▒▒▒▒ I G ▒▒▒▒▒
550 POKE&HFFE9,1:FOR I=61 TO 95:FOR K=1 TO 3:READ A$:POKE&HFFEA,K-(K=3)
560 FOR L=0 TO 7:POKE&HA000+8*I+L,VAL("&H"+MID$(A$,L*2+1,2))
570 NEXT:NEXT:NEXT:POKE&HFFE9,0:RETURN
580 '▒▒▒▒▒ CHARACTER ▒▒▒▒▒
590 RESTORE 1290:FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 2:READ P$(J):NEXT
600 S$(I,1)=P$(1):S$(I,2)=P$(2):NEXT:READ P$:S$=P$:RETURN
610 '▒▒▒▒▒ DEMO ▒▒▒▒▒
620 CLS:POKE278,32:B$=CHR$(RND(1)*3+92):RESTORE 1300
630 FOR J=0 TO 35 STEP 5:GOSUB 850:FOR I=1 TO 5
640 POKE278,32:LOCATE J,I+G:PRINT D$(I);:EXEC&HF7A9:NEXT:NEXT
650 COLOR 3:LOCATE 12,G :PRINT"HIT [RETURN] !!";:BEEP
660 IF INKEY$=CHR$(13) THEN BEEP:BEEP:POKE278,32:RETURN
670 G=G+2:IF G)19 THEN G=2:GOTO 620 ELSE 620
680 '▒▒▒▒▒ SCREEN ▒▒▒▒▒
690 E=470:F=RND(1)*3:F$(1)=S$(F+3,1):F$(2)=S$(F+3,2):B$=CHR$(61+F):CLS
700 POKE278,32:C$=CHR$(RND(1)*3+92):LINE(0,1)-(39,22),C$,BF
710 LINE( 2,3)-(37,20),"[",BF:LINE(492,29)-(580,70),PSET,5,B
720 LINE(28,1)-(39,10), C$,B :LINE( 28, 2)-( 39, 9),C$,B
730 LINE(00,23)-(39,24),"[",B:FOR I=6 TO 12 STEP 6:FOR J=3 TO 19 STEP 2
740 LOCATE I,J:PRINT F$(1);:LOCATE I,J+1:PRINT F$(2);:NEXT:NEXT
750 FOR I=16 TO 24 STEP 4:FOR J=5 TO 17 STEP 4
760 COLOR 4:LOCATE  I,J:PRINTCHR$(228)CHR$(229);
770 COLOR 7:LOCATE 39,0:PRINT" ";:LOCATE 30,0:PRINT"ROUND:";MEN;
780 POKE278,32:LOCATE I,J+1:PRINT"YZ";:NEXT:NEXT:LINE(0,0)-(E,4),PSET,6,BF
790 RESTORE 1360:FOR I=1 TO MEN-1:READ A$:NEXT
800 GOSUB 850:FOR I=1 TO 5:LOCATE 31,I+3:PRINTD$(I);:NEXT
810 FOR I=0 TO WE-2:LOCATE I*2,23:PRINT S$(1,1);
820 LOCATE I*2,24:PRINT S$(1,2);:NEXT
830 FOR M=1 TO 3:FOR N=1 TO 4:C(M,N)=4:NEXT:NEXT:RETURN
840 '▒▒▒▒▒ 16*2=)2*5 ▒▒▒▒▒
850 READ A$:FOR F=2 TO 10 STEP 2
860 L=VAL("&H"+MID$(A$,F-1,1)):R=VAL("&H"+MID$(A$,F,1))
870 FOR H=3 TO 1 STEP -1:K=(H-(H=3))*2
880 IF L)=K THEN L$(H)=B$:L=L-K ELSE L$(H)="["
890 NEXT
900 IF L=1 THEN L$=B$ ELSE L$="["
910 IF R=1 THEN R$=B$ ELSE R$="["
920 D$(F/2)=L$(3)+L$(2)+L$(1)+L$+R$:NEXT:RETURN
930 '▒▒▒▒▒ DATAS ▒▒▒▒▒
940 DATA 0000000000000000,1C7AD5BF7E181C0E,000000000181C0E
950 DATA 0E0F0F1F0E301E00,0006060E7CCE611E,6EE9293172CE611E
960 DATA 0000021F7FEEDC78,0000021F7FFEFC78,02070D0000102000
970 DATA 7EFF99DBFF66663C,7EFF99DBFF667E3C,7EFF99DBFF66663C
980 DATA 1E3F3B3B3B3F1E00,1E3E3A3A3E011F,1E3E3A3A7AFEE1FF
990 DATA 78FCBCBCBCFC7800,78F8B8B8B8F880F8,78F8B8B8BAFB87FF
1000 DATA 0000000000000000,3F1F000000000000,E0FFFFFFFFFFFF66
1010 DATA 0000000202020000,FCF8000202020000,07FFFFFDFDFDFF66
1020 DATA 0303070E0C101018,00040912142B2927,03070E1C19333138
1030 DATA F8E670381C0C0C1E,06098F42A2D293E1,60990F0682C28301
1040 DATA 1F7E7E787E3E3FFF,6081818781414000,7FFEFEFCFE3E3FFF
1050 DATA FF3F3F1E7E7EFEFF,00C0C0F181810100,E03030013131E1F0
1060 DATA 0002036040206000,07073F7FFFFFFF7F,0002036040206000
1070 DATA 0008040008C0000,E0F8FCFCFEFEFEFC,0008040008C0000
1080 DATA 0000000300000000,0303030303030100,0303030303030100
1090 DATA 000000E0C0000000,C0C0E0F0F0E0E000,C0C0E0F0F0E0E000
1100 DATA 0000010303070707,0000000101030202,0070F9BAFA742525
1110 DATA 00FCFCFEFEFFFFFF,0000F88C7476B226,00FC04728A892569
1120 DATA 03797E7F073F0000,7D87818078403F00,7E86818078403F00
1130 DATA FEFEFC00F8FC0000,B4CCF8F80702FC00,4A3204F80702FC00
1140 DATA 000000000000010F,000000000000010F,0000000000000000
1150 DATA 00000000246EFFFE,00000000246EFEFE,020E0F1F1B110000
1160 DATA 3F7973777F3F0F00,3F7F7F7F7F3F0F00,00060C0800000000
1170 DATA FEFCFCF8F0E08000,FEFCFCF8F0E08000,0000000000000000
1180 DATA 071F3F3F77737F3F,071F3F21444D617E,071F3F21444D613E
1190 DATA C0F8FCFEFEFEFE1E,C0F8FCFEFE9E1EEE,C0F8FCFEFE9E1EEE
1200 DATA 3F3F0E0080E03B0F,667B5E1484E03F0F,363B0E0080E03B0F
1210 DATA BCFC783060C08000,4C1C7830E0C08000,4C1C783060C08000
1220 DATA 3F3F2D2D3F3F3F3F,000009091B000000,3F3F2D2D3F3F3F3F
1230 DATA FCFCFCFC9C9CFC00,0000003818183800,FCFCFCC4A4A4E400
1240 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1250 DATA FF010101FF101010,FF010101FF101010,00FEFEFE00EFEFEF
1260 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,E080800000000000,FEFCC0C0C0C08000
1270 DATA 00423C3C3C3C4200,7EBDC3C3C3C3BD7E,7EBDDBFFFFDBBD7E
1280 DATA 007E7E7E7E7E7E00,7EFFE1C1C1C1C17E,007E7E7078787800
1290 DATA AB,CD,EF,GH,IJ,KL,MN,OP,QR,ST,UV,WX,[[
1300 DATA 3120302020,7050505070,E1A1E1C1A1,10B0501010
1310 DATA 41A0E0A0A0,D090909090,E1A1A1A1E1,20A0602020
1320 DATA 2020312020,90A1B1A1A1,6050604040,C1A1C18080
1330 DATA 4040C08080,7040604070,90D0B09090,C0A0A0A0C0
1340 DATA 1120202111,10A131A1A1,4061504040,B1A0B0A0B1
1350 DATA 1110101011,A1A1A1A190,7040604070,E0A0E0C0A0
1360 DATA 0050005000,8100200081,8100810081,A100B100A1,2020A1A120
1370 DATA 2050815020,8150205081,50A1815020,7081818170,7081708170
1380 DATA 71807001F0,F181F18080,A150A150A1,20F12070A1,A181A1A1A1
1390 DATA 2000A10020,700070F120,F120202070,A1007000A1,7040604070
```

★　★

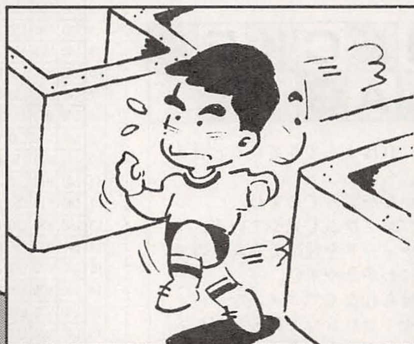
★おーい影さん，俺と一緒にゲーム・センター行こうぜ！えっ？仕事中？じゃあ夜，俺んちでファミコンは？何残業？へっへー。（埼玉県浦和市・べんじろう13才）……【影：私が残業してるときには勉強してなきゃ！】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

CRASH MAZE

クラッシュ メイズ

秋元　正夫



★内容

これは，迷路脱出ゲームです。ニタニタを右下の出口まで行かせればあがりです。

ルールは，つぎのとおりです。

①ニタニタは，障害物にぶつからないと曲がれない。ぶつかったときに曲がらなければはねかえる。

②オレンジのブロックにぶつかると，そのブロックは1コマ動く。ただし，その向こうに障害物があるとき，それは動かすことができない。

③アイボリーのブロックは素通りしてしまう。しかしⒶボタンを押しながら通過するとブルーのブロックに変わる。

④ニタニタは障害物に当たるごとにパワーが1ずつ減り，0になると消滅してしまう。

操作は，コントローラⅠを使います。✚ボタンでそれぞれの方向に曲がり，Ⓐボタンでブロック変換，スタート・ボタンでポーズ（解除はスペース・キー），セレクト・ボタンでギブアップです。

★パスワード機能

また，これにはパスワード機能が付いているので，「せっかく○面まで行ったのに，また最初からやりなおしかよ〜！」という心配はまったくありません。

面クリアをするごとにつぎの面の面数とパスワードがでてきます。これを正確にメモしておけば，たとえ失敗してもセレクト・ボタンを押せばパスワード・モードに入り，そこで面数とパスワードを入れるとまたその面からトライすることができます。もし最初からやりたいのならばスタート・ボタンを押してください。

《第1表》変数表

X，Y	ニタニタのX，Y座標
V，W	ニタニタのX，Y速度
R	ラウンド
P	パワー
S	入力用
A	データ変換用
I	FOR～NEXT用
A＄，B＄	パスワード，その他

★プログラムについて

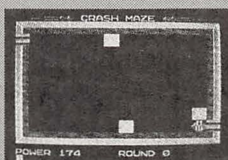
余分なスペースは開けないでください。メモリが残り5バイトしかない（V2.1Aのとき）!! でも，〝THEN〞や

《第2表》プログラムのしくみ

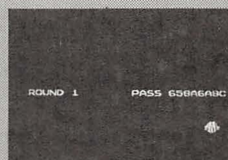
100～110	初期設定
120～140	入力待ち
150～180	パスワード
190～220	画面描き
230	ラウンドごとの設定
240～340	メイン・ルーチン
350～390	ラウンド・クリア
400～420	消滅
430～450	最終面クリア
500～580	衝突処理
1000～	ラウンド・データ



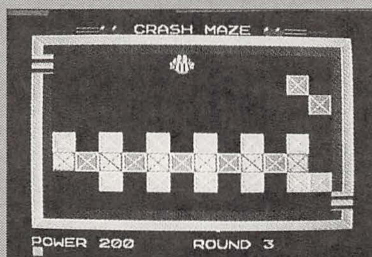
◀《写真1》ラウンド0は練習面。さっさとクリアしよう



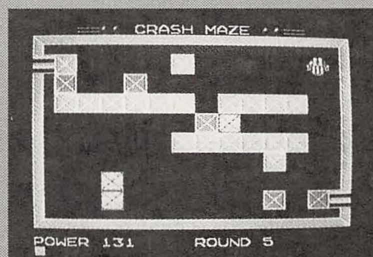
◀《写真2》この位置にニタニタを持ってくればラウンド・クリア



◀《写真3》ラウンド・クリアごとにパスワードがでるよ



◀《写真4》ラウンド3は試練面だ。だんだんむずかしくなるゾ



◀《写真5》いよいよ超上級面。しかし，つぎに究極面がひかえている

★ぼくの姉は短気なので，短期大学に入りました。回転ずしのお店が開店！ な〜んちゃって。……笑えよ!!（長崎県佐世保市・トマホーク？才）……【影：ワハハハッ……ハ〜。つまらないギャグで笑うのはつらい。】

”；（セミコロン）”の省略をしなくて済んでよかった！ V3を持っている人はEDITモードを作ろう！

CHECKER FLAG

Dr.D：これはよくできていると言えるな。
編：なかなか凝ってますね。
Dr.D：プログラムも見やすいぞ。フローチャートを付けてくれたので余計にわかりやすい。
編：載せられなくてゴメンなさい。
Dr.D：セミコロンやTHENがちゃんと入っているのもいいな。
編：リストが見やすいと，キゲンがいいみたいですね。

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0			K52	K52	J32	J32	G72	G72		C	R	A	S	H		M	A	Z	E		G72	G72	J32	J32	K52	K52		
1	L30	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L70
2	L40	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	L40
3	F50	F50	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	M70	L40
4	F50	F50	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	M70	L40
5	L40	M70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	M70	L40
6	L40	M70	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	M70	L40
7	L40	M70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	M70	L40
8	L40	M70	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	M70	L40
9	L40	M70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	M70	L40
10	L40	M70	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	M70	L40
11	L40	M70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	M70	L40
12	L40	M70	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	M70	L40
13	L40	M70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	M70	L40
14	L40	M70	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	M70	L40
15	L40	M70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	M70	L40
16	L40	M70	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	M70	L40
17	L40	M70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	L30	L70	F50	F50
18	L40	M70	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	L50	M00	F50	F50
19	L40	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	M70	L40
20	L50	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	M00

《第1図》CRASH MAZEのBGグラフィック

CRASH MAZEのプログラム・リスト

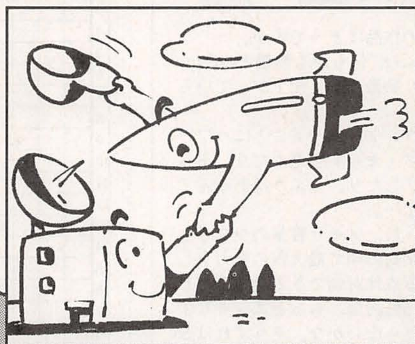
```
100 SPRITEON:CGSET1,2:PALETB 1,15,15,15,15:PLAY"T1Y2
110 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="XYZ「":FORI=0TO3:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+I+1,1,8,0,0):
NEXT
120 RESTORE1000:R=0:VIEW
130 S=STRIG(0):IFS=1THEN190
140 IFS<>2THEN130
150 CLS:INPUT"ROUND";R:IFR<1ORR>6THEN150
160 B$="":FORI=0TO3:B$=B$+HEX$(PEEK(&H8000+R*4+I)):NEXT
170 INPUT"PASS";A$:IFA$<>B$THENEND
180 FORI=1TOR+R:READA$:NEXT
190 VIEW:P=200:LOCATE0,22:PRINT"POWER";P,"ROUND";R
200 FORI=0TO1:READA$:FORY=0TO3:FORX=0TO5
210 A=VAL("&H"+MID$(A$,Y*6+X+1,1)):FORB=0TO1:COLORX*4+B+B+2,I*8+Y+Y+3,A/4
220 A=(A MOD4)*4:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
230 X=2:Y=3:V=2:W=0
240 SPRITE0,X*8+16,Y*8+23
250 S=STRIG(0):IFS=1THENPAUSE
260 IFS=2ORP=0THEN400
270 IFX=24ANDY=17ANDV=2THEN350
280 ONASC(SCR$(X+V,Y+W,1))+1GOTO290,320,300,320
290 GOSUB500:GOTO250
300 A=V:B=W:GOSUB500:IFASC(SCR$(X+A+A,Y+B+B,1))<>1THEN250
310 COLORX+A+A,Y+B+B,2:COLORX+A,Y+B,1:GOTO 250
320 SPRITE0,X*8+V*4+16,Y*8+W*4+23
330 IFASC(SCR$(X,Y,1))=3ANDSTRIG(0)=8THENCOLORX,Y,0
340 X=X+V:Y=Y+W:GOTO240
350 PLAY"O3G1RGRGRGR#A3RBR#B6":IFR=6THEN430
360 R=R+1:B$="":FORI=0TO3:B$=B$+HEX$(PEEK(&H8000+R*4+I)):NEXT
370 CLS:LOCATE0,12:PRINT"ROUND";R,"PASS ";B$
380 IFSTRIG(0)<>1THEN380
390 SPRITE0:GOTO190
400 FORI=0TO3:POSITIONI,X*8+16,Y*8+23:NEXT
410 MOVE0,1,2,3:SPRITE0:PLAY"O2C7C3D1EFGAB#BR4C7
420 ERA0,1,2,3:GOTO120
430 CLS:LOCATE6,10:PRINT"CONGRATULATIONS!"
440 PLAY"O3C3DEFDEFGABO4C6#D7E9
450 GOTO450
500 FORI=0TO1:S=I+I-(W<>0):POSITIONS,(X+X+V)*4+16,(Y+Y+W)*4+23:MOVES:NEXT
510 PLAY"O1GO02CEO1GO2CER":P=P-1:LOCATE5,22:PRINTP;" ":ERA0,1,2,3
520 S=STICK(0):IFS THEN540
530 V=-V:W=-W:RETURN
540 IFV THEN570
550 IFS>2THEN530
560 V=((S=2)-(S=1))*2:W=0:RETURN
570 IFS<4THEN530
580 W=((S=8)-(S=4))*2:V=0:RETURN
1000 DATA554555555555555555555555,555555555555555554555155
1010 DATA5551555555D5555155156155,555054555155555155555155
1020 DATA554555554A61554551554551,5D44912A8551154551056551
1030 DATA555555555555955556555555,111111EEEEED511110555555
1040 DATA55455554555115552555D555,455555555755545566165545
1050 DATAD545555969553004015557 55,55400155554 55D55565D5565
1060 DATA550505541541985551595055,595055585551545551550505
```

★いやあ，まったく，あり余るネタの中から毎月送るネタを選びだすのが大変だぜ。さあて来月は……。（東京都新宿区・**柳田賢志14才**）……【**影**：あり余るネタにしては本題がなかなかでてこないじゃないか。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

SAVE THE WORLD!
(セーブ ザ ワールド)

©SILLY LOVE SOFT



◎物　語

西暦200×年，地球はブラック・デビル率いる「サンちゃん軍団」に征服されつつあった。○×国の「クニちゃん姫」を人質としてさらわれた地球連邦軍はなすすべがなかった。

そんなとき，1人の男が姫を取りもどし，地球に再び平和を呼びもどすことを決意し，宇宙空間へと旅だった。その男こそ伝説の戦士「手バナのタケちゃん」あなただった…。

◎遊びかた

まずプログラムを打ち込み，BGを作ってください。そしたらダイレクトでSPRITE ON:PLAY"T1M1V3"と入れてください。メモリ不足でプログラムに入れることができませんでした。あしからず。

◎RUNしたら

コントローラⅠでスターシップを上下左右に操り，Ⓐか Ⓑボタンでビーム発射して上にいるボスをやっつけてください。左右からでてくるじゃまな軍団はやっつけられないので注意してください。

ラウンド・クリアしたらドッキングのチャンスです。四つのボタン（セレクト・スタート，Ⓑ，Ⓐ）で相手を選び（各々1回しか選べません），コントローラⅠで左右，Ⓐか Ⓑで逆噴射させて，自機を下の基地の中央にもっていってください。成功すればパワーアップします。

敵もラウンドごとに強くなります。

《第1表》ドッキング・キャラ

NAME	燃料	ビーム	ボタン
アレス	10	8	セレクト
クルマ	16	5	スタート
スピナー	12	7	Ⓑ
キラー	20	4	Ⓐ

◎最後に

メモリ不足で大変苦労しました。プログラムはたいへん見にくいですが，ガマンしてください。

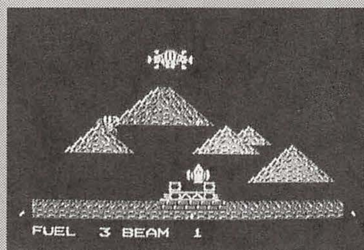
※リスト10行の"h4"はキャラクタ・テーブルBのキャラクターが入ります。

KEY1，CHR$(212)⏎

と定義し，F1キーで入力してください。

《第2表》主な変数

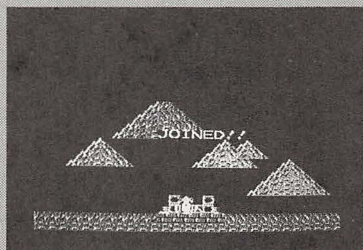
X，Y	自機の座標
TX	ボスの座標
P	自機の燃料
TP	ボスの燃料
B	自機のビームのパワー
TB	ボスのビームのパワー
R	ラウンド



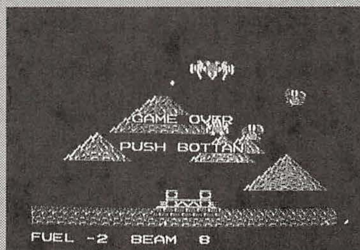
◀《写真1》ザコをよけつつボスキャラを攻撃しよう!



◀《写真2》パワーアップは四つの中から選択しよう



◀《写真3》うまく中央のベースにドッキングするとパワーアップ完了



◀《写真4》燃料がなくなるとゲーム・オーバー

★のどがかわいているとき口を閉じ，のどに力を入れて鼻から息を少しずつはくと，イクラみたいなにおいがします。（栃木県足利市・FR13才）……【影：何だかわけがわからないけど，おもしろかったので載せたぞ。】

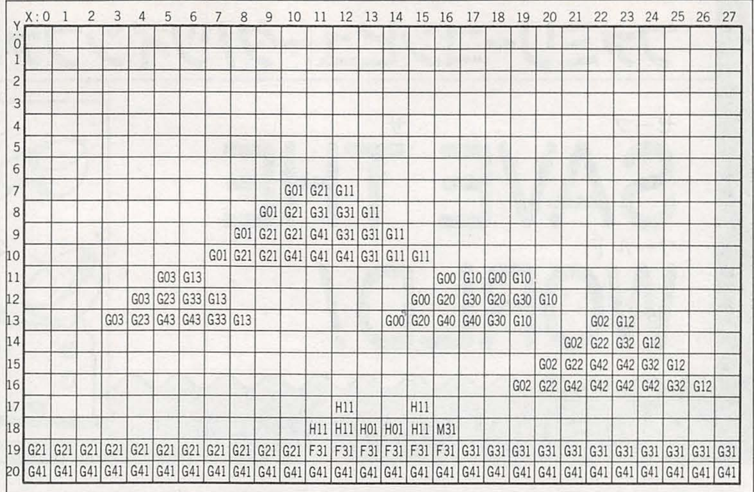
CHECKER FLAG

編：この作品はどうですか。

Dr.D：ふむ，何もかも無難というか，あまり特徴もなく仕上がっているな。

編：ラウンド・クリアごとにパワーアップ・キットを選んだり，ドッキングしたり，くふうはあるんですけど…。

Dr.D：うむ，メモリ容量の少なさという制約の中で最大限の努力をしている点は評価できるな。ただし510～595行は，もっとスッキリするんじゃないかな。そうすればSPRITE ONなどもプログラム中に入れられると思うのじゃが，研究してみてくれ。



《第1図》SAVE THE WORLD！のＢＧグラフィック

SAVE THE WORLD！のプログラム・リスト

```
10 FORI=0TO2:DEFMOVE(I)=SPRITE(12,4+I,1,60,0,1):NEXT:DEFSPRITE3,(0,0,0,0,0
)="h4"R=1RESTORE970:GOTO950
20 CLS:LOCATE10,9PRINT"ROUND"R:PAUSE99VIEWLOCATE0,22PRINT"FUEL "P" BEAM "B:X=124
Y=144XT=-8TX=128MY=0
30 ST=STICK(0):IFSTRIG(0)>0IFMY=0MX=X+4MY=Y
40 IFMY>0MY=MY-8SPRITE3,MX,MY
50 IFABS(TX-MX+12)<16ANDABS(44-MY+4)<8TP=TP-B:PLAY"CF"IFTP+1THEN500
60 X=X-(ST=2)*(X>16)*8+(ST=1)*(X<224)*8Y=Y-(ST=8)*(Y>24)*8+(ST=4)*(Y<176)*8SPRIT
E0,X,Y
70 TX=TX-XT:IFTX>164ORTX<84THENXT=-XT
80 SPRITE1,TX,48SPRITE2,TX+16,48
90 IFMOVE(2)=0FORI=0TO2:POSITIONI,TX+12,64MOVEI:NEXT
100 FORI=0TO2:IFABS(X+4-XPOS(I))<8ANDABS(Y+4-YPOS(I))<8P=P-TB:LOCATE5,22PRINTP"
":PLAY"DC"IFP<1THEN900
110 NEXT:FORI=3TO4
120 IFMOVE(I)=0DEFMOVE(I)=SPRITE(14,3-(I=4)*4+SGN(Y-YPOS(3)),1,20+RND(10),1):MOV
EI
130 IFABS(X-XPOS(I))<8ANDABS(Y-YPOS(I))<8P=P-TB/2:LOCATE5,22PRINTP" ":PLAY"EC"IF
P<1THEN900
140 NEXT:GOTO30
500 LOCATE(TX-16)/8,3PRINT"****":PLAY"CDCDEF"FORI=1TO3:SPRITEI:NEXT:ERA0,1,2,3,4
:R=R+1IFR=6THEN800
510 LOCATE8,4PRINT"NICE CLEAR!!":LOCATE7,8PRINT"LET'S TRY JOIN":LOCATE5,10PRINT"
ｱﾚｽ ｸﾙﾏ ｽﾋﾟﾅｰ ｷﾗｰ":ONSTRIG(0)GOTO570,560,1,580,1,1,1,590
530 GOTO510
560 IFS1=0B=8P=10S1=1T1$="ﾋﾟﾌﾟVW"GOTO600
565 GOTO510
570 IFS2=0B=5P=16S2=1T1$="ﾝｦﾍﾟﾎﾟ"GOTO600
575 GOTO510
580 IFS3=0B=7P=12S3=1T1$="ｩｪﾍﾟﾎﾟ"GOTO600
585 GOTO510
590 IFS4=1THEN510
595 B=4P=20S4=1T1$="ｿﾞﾀﾞﾍﾟﾎﾟ"
600 VIEWY=44EX=0EY=0PAUSE60
610 ST=STICK(0):EY=EY-(STRIG(0)>0)*2EX=EX+(ST=2)-(ST=1):EY=EY-1X=X-(EX>1)*2+(EX<
-1)*2:Y=Y+2+(EY>0):SPRITE0,X,Y
640 IFABS(X-120)<6ANDY=160LOCATE11,10PRINT"JOINED!!":PAUSE60GOTO960
650 IFY>180LOCATE11,10PRINT"LOSE!!":PAUSE60GOTO950
660 GOTO610
800 PLAY"CDEF"LOCATE5,4PRINT"YOU SAVED PRINCESS":LOCATE6,6PRINT"WORLD HAS PEACE!
"
900 LOCATE9,9PRINT"GAME OVER":LOCATE8,12PRINT"PUSH BOTTAN":IFSTRIG(0)>0RUN
910 GOTO900
950 T1$="ﾋﾟﾌﾟﾍﾟﾎﾟ"P=5B=1
960 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=T1$:TP=10+R*R:TB=R+R:READT1$,T2$:DEFSPRITE1,(0,1,1,0,
1)=T1$:DEFSPRITE2,(0,1,1,0,1)=T2$GOTO20
970 DATA "ｫZｩX","｢ｬYｪ","ﾍﾟｯﾋﾟｭ","ｶﾞﾎﾟｮﾌﾟ","VﾍﾟTﾋﾟ","ﾎﾟWﾌﾟU","ﾍﾟVﾋﾟT","WﾎﾟUﾌﾟ","ｫ
ﾁﾞｩｿﾞ","ﾂﾞｬﾀﾞｪ"
```

★ＦＭ77ＡＶ/40をついに買った！まではよかったが，計算ミスで予算が…。そして，グリーン・ディスプレイってざまですよ。(埼玉県幸手市・**こりゃまたボツだ13才**)……【**編**：さぞかし，鮮やかなグリーン色が映ってるだろう。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V2.1A)用

ファイトーイッパーツ!



水戸 晃

◆内容で～す

マリオくんを操作して体力がなくなるまえに，すべてのオロ○ミンCを飲めばよいというパズル・ゲームです。

◆遊びかた

RUNするとタイトル画面がでるので，スタート・ボタンを押してください（2面以降でコンティニューしたいときは，コントローラⅡのⒶとⒷを同時に押してください)。

スタートすると，まずBG画面がでてきます。10秒ほどするとゲームがはじまります。✚ボタンで上下左右に操作して体力がなくなるまえに（歩くと一つずつ減っていく)，オロ○ミンCをすべて飲んでください。オロ○ミンCを飲むと体力が10増えます。

なるべくムダに動かない最短コースを自分で見つけましょう。全部で4面あります。

あと，重要なテクニック「オロ○ミンC乗り」という技があります。オロ○ミンCの上を渡っていくという技です（オロ○ミンCを上から取りたいときは下を押してください)。

それに，ギブアップしたいときはコントローラⅠのⒶとⒷを同時に押してください。

ヒントです。1面は28歩目で最初のオロ○ミンCを飲みましょう。

マリオくんが5回死ぬと，ゲーム・オーバー。

◆プログラム

たいへん打ち込みにくいプログラムとBGグラフィックですが，がんばって打ち込んでください（BGグラフィックは画面作り用のデータとして使いました)。メモリいっぱいです。

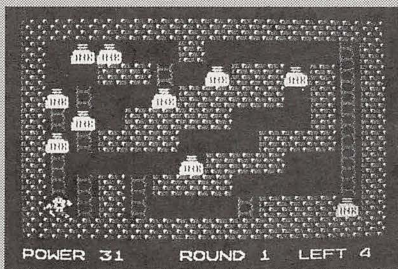
◆面を作ろう

BG面を中心から四つに割って使いました。□は空白，0はレンガ，1ははしご，2はオロ○ミンC，401～404行の最後のデータがそれぞれの面の体力となっています。

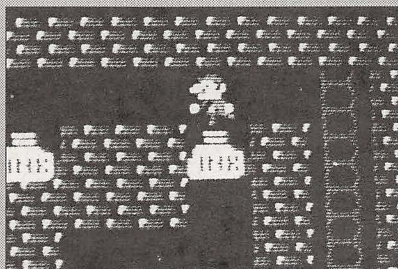
オロ○ミンCは10個にしてください。

《第1表》変数表

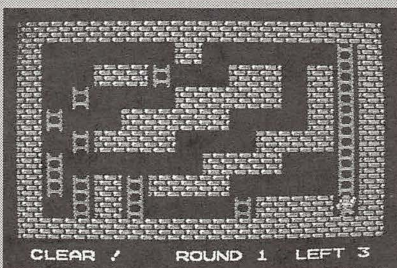
E，F	マリオの座標
A，B	マリオの背景の座標
U，V，X，Y，Z，K，L	画面作成用変数
T	体力
P	取ったオロ○ミンCの数
RD	ラウンド数
LE	マリオの残数



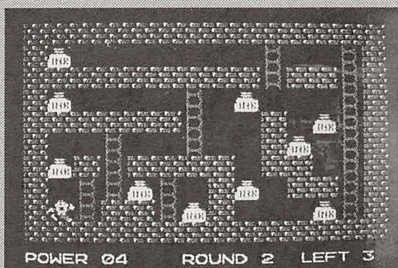
◀《写真1》ファイトーイッパーツ！ オロ○ミンCを飲もう!!



◀《写真2》この"オロ○ミンC渡り"なくしてゲームは解けないゾ



▶《写真3》パワーがなくなる前にオロ○ミンCをすべて飲めば面クリアだ



▶《写真4》2面からはさらにむずかしくなるゾ。心してかかろう

★影さんは，影のくせに影がない！それはDr.Dの頭のせいだ。（山梨県南巨摩郡・椎名泰斉15才）……【編：光あるところに影あり。影あるところに編あり。これ，三味一体という。なんのこっちゃ!?】

CHECKER FLAG

編：パズルゲームですけど，そんなにむずかしくないですね。

Dr.D：うむ，もっとギリギリの線をねらっても良かったんじゃないかな。こういった単純なパズル・ゲームは何とおりもの解法があってはまずいと思う。最短コースを見つけよ，と書いてあるが，それは作る側の手抜きではないかな。詰将棋などは何とおりも解法があるものは完全作とは呼ばない。バグ付き不完全バージョンというわけじゃ。

編：なるほど…。

Dr.D：もっといろいろな要素が絡んだものはまた別だが。

Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0		2	2			0						1	0	0	2								1			1	0
3	0			0	0	1		2	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
4	0	2	1			2	0	0	0	0		0	1	0	0	2					1		2				1	0
5	0	1	2		0	0	0	0				0	1	0	0	0	0	0	0	0	1			0		2	1	0
6	0	2	1	0	0	0				0	0	0	1	0	0			1			1			0	2		1	0
7	0	1					2	0	0	0			1	0	0	2	0	1	0	0	0	0		0	0		1	0
8	0	1	1	0	1	0	0	0					1	0	0		1	1	2	1		0	2		0	0	1	0
9	0		1	0	1				1	0	0	0	2	0	0		1	0	0	1	2	0				2	1	0
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	0	2										0	2	0	0												2	0
13	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1			1	0	0	2	0	0	2	1		1	2	0	0	0	0	0
14	0	1	1				2		0	1	2	0	1	0	0					1	2							0
15	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1		0	1	0	0	0	0	1	2				0	0	2	0	2	0
16	0	2	0			1	2	1	0	0	0	0	1	0	0			1					0					0
17	0	0			1	0	0	0	0	2	1	1		0	0	2		1										0
18	0	2		1		2			1	1			1	0	0	0	0	0	0	0	1		1	0	0	0	0	0
19	0		1				0	0				1	2	0	0						1				2	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

《第１図》ファイトー イッパーツ！のＢＧグラフィック

ファイトー イッパーツ！のプログラム・リスト

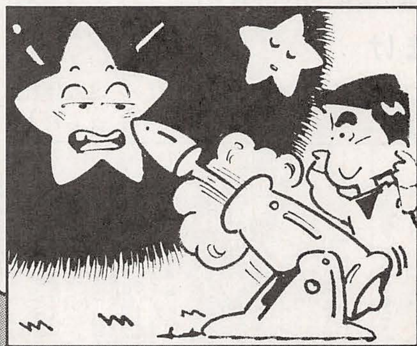
```
10 SPRITEONCGSET,0
20 PALETB&H0,31,55,39,23
30 LE=4DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=""POKE&H680,24,25,26,27
40 CLSCALL&H819A:LOCATE8,8PRINT"ﾌｧｲﾄｰ ｲｯﾊﾟｰﾂ":LOCATE5,13PRINT"PUSH START BUTTON"
:LOCATE6,16PRINTCHR$(180)" 1987 A.M-SOFT
41 IFSTRIG(1)=12ANDRD>1THEN55
42 IFSTRIG(0)=1RD=0GOTO50
43 GOTO41
50 ERA0:CLSRD=RD+1IFRD>4THEN210
55 POKE&H4015,&HF:POKE&H4004,0,0,0,0:VIEWLOCATE0,22PRINT"POWER          ROUND"RD"
LEFT"LE:ONRD RESTORE401,402,403,404:READU,V,X,Y,Z,K,L,T
60 FORJ=X TOY STEPZ:FORI=U TOV:A$=SCR$(I,J)
61 IFA$=" "B$="  "C$=B$
62 IFA$="0"B$=CHR$(195)+CHR$(195)C$=B$
63 IFA$="1"B$=CHR$(236)+CHR$(235)C$=B$
64 IFA$="2"B$=CHR$(249)+CHR$(251)C$=CHR$(250)+CHR$(252)
65 LOCATEI*2-K,J*2-1-L:PRINTB$:LOCATEI*2-K,J*2-L:PRINTC$:NEXTNEXT
70 P=0:O=P:POSITION0,32,159
80 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,0,1,1)MOVE0
100 IFMOVE(0)=-1THEN100
105 IFSTRIG(0)=12THEN250
110 Z=0S=STICK(0)E=XPOS(0)F=YPOS(0)A=(E-8)/8B=(F-8)/8
120 IFS=2IFASC(SCR$(A-2,B))<>195Z=7
130 IFS=1IFASC(SCR$(A+2,B))<>195Z=3
140 IFS=4IFASC(SCR$(A,B+2))<>195Z=5
150 IF(S=8)*(ASC(SCR$(A,B-2))<>195)*(ASC(SCR$(A,B))=235)Z=1
160 IFASC(SCR$(A,B))=252POKE&H4000,175,185,159,89:LOCATEA-1,B-1:PRINT"  ":LOCATE
A-1,B:PRINT"  ":P=P+1T=T+10IFP=10LOCATE0,22PRINT" CLEAR ! ":POKE&H4000,255,234,7
5,55:PAUSE150GOTO50
170 IF(ASC(SCR$(A,B+2))=32)*(ASC(SCR$(A,B))=32)Z=5
180 LOCATE6,22PRINTRIGHT$("00"+MID$(STR$(T),2,2),2):IFT=0THEN250
190 IFZ>0DEFMOVE(0)=SPRITE(0,Z,2,8,0,0)POSITION0,E,F:MOVE0:T=T-1POKE&H4004,132,2
35,1,9
200 GOTO100
210 PALETB&H0,31,55,31,37RESTORE500:FORJ=12TO14STEP2FORI=6TO21:READD:LOCATEI,J:P
RINTCHR$(D):PLAY":T5Y1M1V10GGGAB":NEXTNEXTPAUSE200RUN
250 ERA0:POKE&H4004,246,230,79,9:FORA=YPOS(0)TO245:SPRITE0,XPOS(0),A:PAUSE1NEXTL
E=LE-1IFLE>-1THEN55
260 LOCATE0,22PRINT"GAME OVER":PLAY"T2M1V2FFDFFR5F::T2M1V2FFDFFR5F":PAUSE150GOTO
30
401 DATA0,13,10,1,-1,0,0,31
402 DATA14,27,10,1,-1,28,0,4
403 DATA0,13,11,20,1,0,20,15
404 DATA14,27,11,20,1,28,20,26
500 DATA100,129,164,115,98,33,32,96,140,111,121,99,134,97,33,33
510 DATA106,97,105,45,161,119,32,96,97,107,112,147,97,110,45,215
```

★友だちの家でＰ６のスペースハリアーをやった。うぉーっ，冷蔵庫が飛んでくる。アーケード版の操作法でプレイできるので最高！（滋賀県神崎郡・NO. 4）……【編：ＤＥＭＰＡはＰ６ユーザーも見すてませんよ！】

FM7/77シリーズ(V3.0)用

流星(りゅうせい)のマリオネット

よまけん



⊙物語

マリオネットのキミは，秋絵ちゃんとの恋が実るように毎日，流れ星に祈っていました。

ある日，いつものように祈っていると，突然，神様が現れて，こう言いました。

「流星の輝くとき，願いがかなうのじゃ………」。

⊙遊びかた

キー操作は4 5 6スペース・キーで，それぞれ左，ジャンプ，右，ショットです。

マリオネットを操作して，星に●を当ててください。そうすると星は輝きます。ただし時間がたつにつれ，星は輝かなくなります。

点数は星に当てると50ポイント，カラスに当てると100ポイントです。

星をすべて輝かせると面クリアで，面は1週間分あります。

カラスのふんに当たったり，いもむし？に当たったりすると1人，失います。

また，タイムが0になるとゲーム・オーバーなので気をつけてください。

⊙プログラムについて

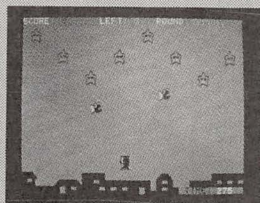
BASICとマシン語です。一般的に長いプログラムでマルチ・ステートメントも多く，見づらいでしょう。

別に問題はないと思いますが1790行は絶対にまちがえないでください（チェック・サムです）。

マシン語についてですが，メインが少し速くなりました。しかし，変数の引き渡しをPOKE文で代用しているため普通の速度ぐらいになりました。が，マシン語作成中に（終了間近く），VARPTRの用法を覚えたので，そ



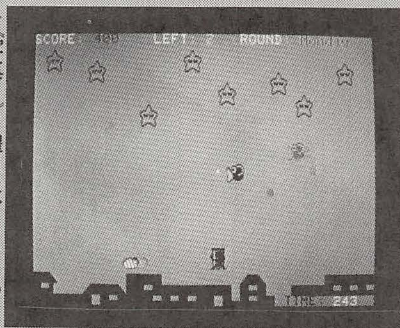
▲《写真1》タイトル画面。一番上にいるのが自分だ



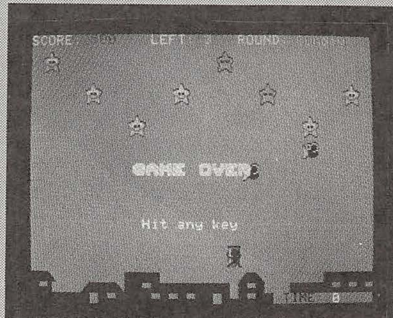
▲《写真2》ゲーム・スタート!!カラスに注意しよう



▲《写真3》日曜日は簡単にクリア!! 1週間がんばれ



▶《写真4》月曜日は，カラスのフンとイモムシの攻撃が！



◀《写真5》時間がなくなるとゲーム・オーバーだよ！

流星のマリオネットのプログラム・リスト

```
100 GOSUB 910:GOSUB 1160:GOSUB 1800
110 GOSUB 960:GOSUB 1030
120 ' ■■■ Main. ■■■          T  I  M  E  S          ■■■
130 JS=(JS+1)*-(JS<8)
140 IF JS(JS)=1 THEN GOSUB 460
150 T=T+1:GOSUB 730:IF T=T1 THEN P$="GAME OVER":GOSUB 740:GOTO 110
160 ' ──────────── M A R I O N E T T O m. ────────────
170 GOSUB 310:LINE (X*16-8,Y*8-4)-(X*16+23,Y*8+11),PSET,1,BF
180 EXEC &H5000:X=PEEK(&H4000):Y=PEEK(&H4001)
190 PUT@A(X*16-8,Y*8-4)-(X*16+23,Y*8+11),MC,PSET
200 ' ────────────   S  C  A  R  E    m. ────────────
210 SWAP M,N:LINE(X(M)*16-8,Y(M)*8-4)-(X(M)*16+23,Y(M)*8+11),PSET,1,BF
220 IF F(M)=1 THEN GOSUB 400:GOTO 240
230 IF (RND(1)*9)<R THEN GOSUB 380
240 X(M)=-(X(M)-V(M))*((X(M)-V(M))>1)+37*((X(M)-V(M))1)+1):POKE &H4002+M,X(M)
250 PUT@A(X(M)*16-8,Y(M)*8-4)-(X(M)*16+23,Y(M)*8+11),S1,PSET
260 ' ────────────  STRANGE MONSTER    m. ────────────
270 POKE &H4010,RND*20:EXEC &H505C
280 ON PEEK(&H400F)+1 GOTO 120,290,560
290 LINE (D*16-8,156)-(D*16+23,171),PSET,1,BF:D=PEEK(&H4004):IF D=37 THEN 120
300 PUT@A(D*16-8,156)-(D*16+23,171),S2,PSET  :GOTO 120
```

★影さんは，変態してるそうですが，影さんの正体はカエルですか？バッタですか？それともカゲサンという物体なのですか？（埼玉県越谷市・**むさおまやいい13才**）…【**影**：私は，れっきとした人間だ!!**編**：そうだったのか。】

れ以降は使用していません。

マシン語はプログラムを見て行うと良いでしょう（スパゲッティ状なので，解読後の責任は負いかねます）。

⊙おまけ

ＳＨＯＴは画面上に●がないときだけ，有効です。

当たり判定に不満を持つ人は多いと思いますが，ガマンしてください（友人シゲタカ，それ行けバックスバニーに指摘されたけれども，これで充分遊べます）。

チェック・サムは1780行さえまちがえなければ安心してマシン語がまちがえられます？

⊙終わりに

ちなみに僕は「ゆうゆ」のファンです。このプログラムを楽しんでくれた？笹谷君，ありがとう。

参考

吉沢秋絵「流星のマリオネット」（フォーライフ）

```
310 '  Sub.1                  S H O T  「カカ"ヤキ ノ モト」
320 EXEC &H50AF:IF PEEK(&H400F)=0 THEN RETURN
330  F=SCREEN(PEEK(&H4013),PEEK(&H4014)-1):POKE &H4016,F
340 EXEC &H5127:ON PEEK(&H400F) GOSUB 430,350:RETURN
350  GOSUB 690:C=PEEK(&H4017)
360  LINE(X(C)*16-8,Y(C)*8-4)-(X(C)*16+23,Y(C)*8+11),PSET,1,BF
370  SC=SC+100:GOSUB 710:X(C)=37:RETURN
380 ' ─────────────── F A L L   D U N G ───────────────
390 F(M)=1 :FX(M)=X(M):FY(M)=Y(M)
400 LOCATE  FX(M),FY(M):PRINT " ":FY(M)=FY(M)+1:IF FY(M)=21 THEN F(M)=0:RETURN
410         :IF (FX(M)=X)*((FY(M)=Y)+(FY(M)+1=Y)+(FY(M)=Y+1)) THEN 560
420 COLOR 4:LOCATE FX(M),FY(M):PRINT "●":RETURN
430 ' ─────────────── J U D G E   S T A R S ───────────────
440 GOSUB 680:JS=VAL(CHR$(F)):SC=SC+50 :GOSUB 710
450         :JS(JS)=1:GOSUB 490:JS(10)=JS(10) OR J(JS):TS(JS)=17-R
460         :TS(JS)=TS(JS)-1:IF (TS(JS)<>0)+(JS(JS)=0) THEN 480
470         :JS(JS)=0:GOSUB 490:JS(10)=JS(10)-J(JS):RETURN
480 IF JS(10)=255 THEN 520:RETURN ELSE RETURN
490 SX=SX(JS,R):SY=SY(JS,R):IF JS(JS) THEN 510
500 PUT@A(SX*16-8,SY*8-4)-(SX*16+23,SY*8+11),BS,PSET:RETURN
510 PUT@A(SX*16-8,SY*8-4)-(SX*16+23,SY*8+11),YS,PSET:RETURN
520 ' ─────────────── R O U N D   C L E A R ───────────────
530 P$="C L E A R":GOSUB 650:GOSUB 740
540 T1=300+25*R:T=0:R=R+1:IF R=7 THEN 600
550 GOSUB 970:GOSUB 1040:GOTO 120
560 ' ─────────────── L O S E   M Y   B O D Y ───────────────
570 GOSUB 670:L=L-1
580 GOSUB 720:IF L=0 THEN P$="GAME OVER":GOSUB 740:GOTO 110
590 GOSUB 980:GOSUB 1040:GOTO 140
600 ' ───────────────    ALL ROUND CLEAR    ───────────────
610 FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:COLOR=(1,I MOD 8):NEXT
620 COLOR=(1,1):CLS:SYMBOL(20,80),"YOU GOT MARRIED WITH AKIE",3,2,7
630 GOSUB 660:COLOR 5:LOCATE 14,15:PRINT "Thank you":GOTO 630
640 ' ─────────────── M U S I C   sub. ───────────────
650  PLAY "t160s0m3000o4l8a#gfgfdco3l4a#o4l8a#a#l4a#":RETURN
660  PLAY "t130v12o5l2fs0l8edcl4a.l8el4er4"         :RETURN
670  PLAY "t250v13o3l8cl16dcl8d"     :RETURN
680  PLAY "t250v13o6l16ef"           :RETURN
690  PLAY "t250v13o2l16cf"           :RETURN
700 ' ─────────────── P R I N T   sub. ───────────────
710 COLOR 4:LOCATE  6, 0:PRINT SC   :RETURN
720 COLOR 5:LOCATE 19, 0:PRINT L    :RETURN
730 COLOR 7:LOCATE 34,24:PRINT T1-T::RETURN
740 ' ─────────────── H I T   A N Y   K E Y ───────────────
750         :FOR I=-1 TO 1:FOR J=-2 TO 2:SYMBOL(192+J,96+I),P$,3,1,7:NEXT:NEXT
760         :SYMBOL(192,96),P$,3,1,3
770 COLOR 7:LOCATE 13,17:PRINT "Hit any key":P$=INKEY$:P$=INPUT$(1):RETURN
780 ' ─────────────── D I S P L A Y   sub. ───────────────
790  CLS   :FOR I=0 TO 7:SX=SX(I,R):SY=SY(I,R)
800 COLOR 1:LOCATE SX-1,SY:PRINT S$(I) :IF JS(I) THEN 820
810         :PUT@A(SX*16-8,SY*8-4)-(SX*16+23,SY*8+11),BS,PSET:NEXT:GOTO 830
820         :PUT@A(SX*16-8,SY*8-4)-(SX*16+23,SY*8+11),YS,PSET:NEXT
830 COLOR 0:LOCATE  0,22:PRINT "[illegible]";
840         :LOCATE  0,23:PRINT "[illegible]";
850         :LOCATE  0,24:PRINT "[illegible] TIME:";
860 COLOR 7:LOCATE  0, 0:PRINT "SCORE:":COLOR 4:LOCATE  6, 0:PRINT SC
870 COLOR 7:LOCATE 14, 0:PRINT "LEFT:" :COLOR 5:LOCATE 19, 0:PRINT L
880 COLOR 7:LOCATE 24, 0:PRINT "ROUND:":COLOR 6:LOCATE 31, 0:PRINT R$(R)
890 COLOR 7:LOCATE 34,24:PRINT  T1-T ;
900         :GOSUB   770 :LOCATE  13,17 :PRINT "           " :RETURN
910 '  Sub.2               I N I T I A L I Z E
920 COLOR 7,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/3
930 DIM MC(96),S1(96),S2(96),BS(96),YS(96),R$(8),JS(10),TS(10),J(10),D(16)
940 DIM X(3),Y(3),VX(3),VY(3),FX(10),FY(10),SX(10,10),SY(10,10)
950 LOCATE 8,12:PRINT "Wait about ten minutes.":RETURN
960 SC=0:L=3:R=0:T=0:T1=300:POKE &H4012,0
970 FOR I=0 TO 10:TS(I)=0:JS(I)=0:J(I)=2^I:NEXT
980 M=0:N=1:D=3:O=0:F(0)=0:F(1)=0
990 X=20:Y=20:X(0)=37:X(1)=37:Y(0)=10:Y(1)=12
1000 V(0)=1:V(1)=2:V(2)=1
1010 RESTORE 1790:FOR I=&H4000 TO &H4016:READ P$:P=VAL("&H"+P$):POKE I,P:NEXT
1020 POKE &H4011,R:RETURN
1030 GOSUB 1050
1040 GOSUB 780:RETURN
1050 ' ─────────────── T I T L E   sub. ───────────────
1060   CLS  :LINE(0,90)-(639,90),PSET,0:PAINT(0,89),0,0
1070        :FOR I=0 TO 200 :PSET(RND*639,RND*89,RND*7):NEXT
```

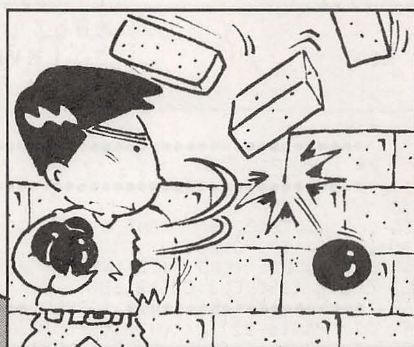
```
1080        :SYMBOL(53,16),"METEORIC  ",5,2,1:SYMBOL(48,15),"METEORIC  ",5,2,7
1090        :SYMBOL(38,42),"MARIONETTE",7,4,2:SYMBOL(33,40),"MARIONETTE",7,4,7
1100 COLOR 7:LOCATE 9,14:PRINT "･･･ Marionette   :You move"
1110        :LOCATE 9,16:PRINT "･･･ Star         : 50 pts "
1120        :LOCATE 9,18:PRINT "･･･ Scare        :100 pts "
1130        :PUT@A(96,106)-(127,121),MC,PSET:PUT@A(96,138)-(127,153),S1,PSET
1140        :PUT@A(96,123)-(127,138),BS,PSET
1150 COLOR 5:LOCATE 13,22:PRINT "HIT ANY KEY":P$=INKEY$:P$=INPUT$(1):RETURN
1160 ' ───────────────  ANY CHARACTER  data.  ───────────────
1170 RESTORE 1190
1180 FOR I=0 TO 61:READ MC(I):NEXT ' ------------- M A R I O N E T T E c. ----
1190 DATA -4096,15,-4096,15,-1852,31,-1856,31,-1856,31,-16192,31,-32576,7,-7966
1200 DATA 7,-2048,15,-1856,31,-1852,31,-1852,31,-832,63,-512,31,-992,799
1210 DATA -16272,3841,0,0,2047,-32,1022,960,1016,192,1008,64,1008,64,1016
1220 DATA 192,511,1920,0,0,1016,192,1020,448,1020,448,480,0,3,-1024,15,-4096
1230 FOR I=0 TO 92:READ S1(I):NEXT ' ---------------------- S C A R E c. ----
1240 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-8161,-64,8163,-12353,8221,833,-32766,65,-32755
1250 DATA 63,2,-32768,61,-16384,1987,-16384,1,-16384,1,-32768,7,62,127,-32257
1260 DATA -1,0,0,0,0,0,0,0,0,8160,63,8220,12353,-32766,31809,-32756,32575,2
1270 DATA 16320,60,8160,1984,8176,0,8176,0,16320,0,32256,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1280 DATA 0,8160,63,8220,12353,-32766,31809,-32756,32575,2,16320,60,8160,1984
1290 DATA 8176,0,8176,0,16320,0,32256
1300 FOR I=0 TO 93:READ P$:S2(I)=VAL(P$)*(-1):NEXT ' ---- S T R A N G E m. ----
1310 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,-14367,249,32761,1805,10751,6535,7712
1320 DATA 12484,3071,14434,-31207,7217,-15603,1817,25073,256,-255,0,0,0,0,0
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-7,14368,-255,8,-2047,4,-4095,8,-4095,32,-2047
1340 DATA 16,-255,256,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-7,32768,-247,10752
1350 DATA -1787,7712,-3965,3072,-4030,1056,-2015,-32240,-239,16896
1360 FOR I=0 TO 55:READ BS(I):NEXT ' ---------------- B L U E   S T A R c. ----
1370 DATA -4,16383,-5,-8193,-9,-4097,-17,-2049,-2017,-2017,-30721,-31,32767
1380 DATA -2,32305,-29570,-24829,-16135,-6145,-25,-1025,-33,-2049,-17,-4097
1390 DATA -9,-4112,4087,-8433,-3845,-7937,-249,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1400 DATA 0,0,0,0,0,0,0,170,-22016
1410 FOR I=0 TO 93:READ YS(I):NEXT ' ------------ Y E L L O W   S T A R c. ----
1420 DATA -4,16383,-8,8191,-16,4095,-32,2047,-2048,31,-32768,1,254,32512,192
1430 DATA 768,-32576,769,-8192,7,-2048,31,-4096,15,-8192,7,-8192,7,-16369
1440 DATA -4093,-7937,-249,0,0,3,-16384,7,-8192,15,-4096,31,-2048,2047,-32
1450 DATA 32767,-2,32705,-31746,8129,-31752,2047,-32,1023,-64,2047,-32,4095
1460 DATA -16,4080,4080,7936,248,0,0,0,0,3,-16384,7,-8192,15,-4096,31,-2048
1470 DATA 2047,-32,32767,-2,32705,-31746,8129,-31752,1663,-416,783,-3904,2016
1480 DATA 2016,4095,-16,4080,4080,7936,248
1490 FOR I=0 TO 6:READ R$(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:READ S$(I):NEXT
1500 DATA Sunday,Monday,Tuesday,Wednesday,Thursday,Fryday,Saturday
1510 DATA 000,111,222,333,444,555,666,777
1520 ' ─────────────── S T A R  X,Y   data. ───────────────
1530 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 7:READ SX(J,I),SY(J,I):NEXT:NEXT
1540 DATA 02,02,07,05,12,08,17,05,22,02,27,05,32,08,37,05,02,02,07,03,13,07,18
1550 DATA 02,22,05,28,04,31,06,36,03,02,07,04,04,06,02,12,03,15,08,21,08,28,07
1560 DATA 36,04,03,05,05,07,12,08,15,03,20,05,25,07,28,02,37,02,04,05,09,04,14
1570 DATA 04,18,03,21,03,25,04,30,04,35,05,03,04,10,02,13,07,19,04,23,08,34,04
1580 DATA 35,07,37,05,05,08,08,02,18,03,19,05,20,07,24,04,31,02,32,08
1590 ' ─────────────── M A C H I N E Language ───────────────
1600 FOR I=&H5000 TO &H5173:READ P$:P=VAL("&H"+P$):POKE I,P:NEXT:RETURN
1610 DATA 8E,40,07,B6,FD,01,81,34,27,39,81,36,27,3F,81,35,27,02,20,05,86,01,B7
1620 DATA 40,05,7D,40,05,27,07,B6,40,06,81,07,26,07,7F,40,05,7F,40,06,39,B6,40
1630 DATA 01,F6,40,06,C1,03,23,04,AB,85,20,02,A0,85,B7,40,01,7C,40,06,39,B6,40
1640 DATA 00,4A,81,01,27,0D,20,08,B6,40,00,4C,81,26,27,03,B7,40,00,BD,50,19,39
1650 DATA 7D,40,0E,26,16,B6,40,10,8E,40,11,A1,84,2D,04,7F,40,0F,39,86,01,B7,40
1660 DATA 0E,B7,40,04,7C,40,04,B6,40,04,8E,40,00,A1,84,27,07,4C,A1,84,27,02,20
1670 DATA 0D,B6,40,01,81,14,26,06,86,02,B7,40,0F,39,B6,40,04,81,26,26,0A,7F,40
1680 DATA 0E,7F,40,04,7F,40,0F,39,86,01,B7,40,0F,39,B6,40,12,81,01,27,1D,BD,DB
1690 DATA 6D,81,20,27,04,7F,40,0F,39,86,01,B7,40,12,B6,40,00,B7,40,13,B6,40,01
1700 DATA 4A,B7,40,14,B6,40,13,F6,40,14,BD,DA,6D,86,20,BD,D9,D9,B6,40,14,4A,81
1710 DATA 01,26,07,7F,40,12,7F,40,0F,39,B7,40,14,B6,40,14,81,0A,26,11,8E,40,02
1720 DATA B6,40,13,A1,84,26,07,86,02,B7,40,15,20,16,B6,40,14,81,0C,26,0F,8E,40
1730 DATA 03,B6,40,13,A1,84,26,05,86,03,B7,40,15,86,01,B7,40,0F,39,B6,40,16,81
1740 DATA 30,25,0D,81,37,22,09,7F,40,12,86,01,B7,40,0F,39,7D,40,15,26,13,B6,40
1750 DATA 13,F6,40,14,BD,DA,6D,86,A5,BD,D9,D9,7F,40,0F,39,12,7F,40,12,B6,40,15
1760 DATA 81,02,26,05,7F,40,17,20,09,81,03,26,05,86,01,B7,40,17,7F,40,15,86,02
1770 DATA B7,40,0F,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1780 DATA 6FD,59E,788,591,6C7,69E,61C,704,6C7,A96,5AD,6BF,744,5DD,9F0,54D,13F
1790 DATA 12,14,25,25,01,00,00,03,02,01,00,01,02,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1800 ' ─────────────── C H E C K   sum. ───────────────
1810 RESTORE 1780:FOR I=0 TO 16:READ P$:D(I)=VAL("&H"+P$):NEXT
1820 RESTORE 1610:FOR I=0 TO 16:P=0:FOR J=0 TO 22:READ P$:P=P+VAL("&H"+P$):NEXT
1830 IF D(I)=P THEN NEXT:RETURN ELSE BEEP:PRINT "Data Error in":1620+I*10::END
```

★ぼくは，ＲＰＧの名前で,「やました」と「かげ」でやりました。「やました」はレベル15までいきましたが,「かげ」はレベル２で死んでしまいました。(愛知県知多市・けっくん11才)……【影：私ばかり戦わせたな！】

FM7／77シリーズ(V3.0)用

HOPPING BALL
（ホッピング ボール）

川嵜　史智



遊びかた

基本的には，ブロックくずしと同じです。4，6で左右に自分を動かして，ボールをはじいてください。ボールを下に落としてしまうとミスとなります。

つぎにブロックの色による特徴を述べます。『青』，『赤』，『紫』，『緑』，『水色』は，普通のブロックで1回ボールを当てると壊すことができます。『白』は，2回ボールを当てなくては壊せません。『黄』は，壊すことのできないブロックです。

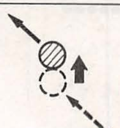
このように，『黄』をのぞくすべての色のブロックを壊すと，その面をクリアしたことになるわけです(面は全部で10面あります)。

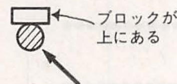
SHAKE（シェイク）

たまに，ボールが，下に落ちてこないで，永久パターンになることがあります。そこで，スペース・キーを押すと，ボールの軌道がずれて，永久パターンからぬけでることができます(第1図)。SHAKEは，画面右に表示されている数しか使えません。使いすぎると，ゲーム・オーバーとなります（もちろん，永久パターンでないときも使えます)。

SHAKE その②

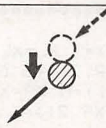






SHAKE その①







《第1図》SHAKEの使いかた

CHECKER FLAG

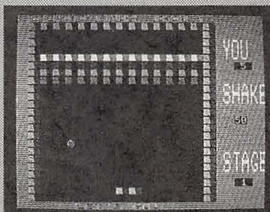
編：『アルカノイド』がヒットして以来，ブロックくずしの投稿が増えてきましたね。

Dr.D：うむ。何らかのくふうがなされている作品が多いなかで，これは割とスタンダードなブロックくずしだな。

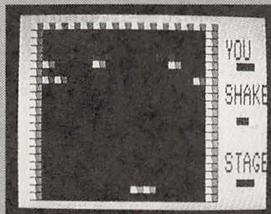
編：ええ。だけどグラフィックがすばらしいのと，ちょっと遅いような気もしますが充分にゲームが楽しめるスピード，SHAKEというチョイ味などなど，バランスのとれたもいゲームですね。



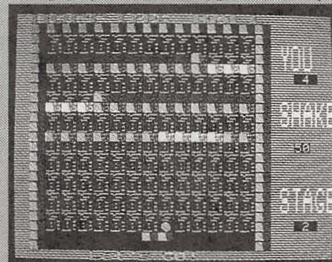
▲《写真1》タイトル画面。レベルを2にするとパドルが二つになり簡単だ



◀《写真2》ゲーム・スタート‼やりかたは，普通のブロックくずしと同じ



▶《写真3》あとすこしのところでボールを落としてしまった



▼《写真4》おおっと！このバックのもようはどっかで見たことが？

★バブルボブルのバブルンは泡も炎もはけるが，ディグダグのファイガーは炎しかはけないのはどうしてだろう。(神奈川県横浜市・RBO20才)…【編：たしかに，似ているなあ〜。影：ファイガーに石けんを食べさせよう。】

ゲーム・オーバー
- ●ミスを5回したとき
- ●SHAKEを使いきったとき
- ●全10面をクリアしたとき

つけ加え

●RUNすると，画面に『LEVEL 1 or 2』と表示されます。「1」か「2」を押してリターン・キーを押してください(LEVEL 2のほうが簡単です)。

●面が進むと，とうめいのブロックもあらわれます。このブロックも壊さなければクリアとなりません。また，あるキーを押すと，つぎのステージへとワープします。

HOPPING BALLのプログラム・リスト

```
100 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
    ●   HOPPING BALL                                  By.Kawasaki      ●
    ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 '
120 CLS:WIDTH40,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME):FORI=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT
130 DIM C%(31),D%(31)
140 FORI=0TO31:READ C%(I):NEXT:FORI=0TO31:READ D%(I):NEXT
150 GOSUB 1350:CLS:GOSUB 650
160 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● SCREEN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
170 DIM P%(16,22),Z(10):LINE(0,0)-(639,199),PSET,2,BF:FOR I=0 TO 199 STEP2
180 LINE(0,I)-(639,I),PSET,3:NEXT:LINE(32,8)-(511,191),PSET,0,BF:FOR I=0 TO 6
190 SYMBOL(26+I,0),"HOPPING BALL",5,1,6:NEXT:CL=6
200 FOR Y=0 TO 22:X=0:P%(X,Y)=6:GOSUB 700:X=14:P%(X,Y)=6:GOSUB 700:NEXT
210 FORX=0TO14:Y=0:P%(X,Y)=6:GOSUB 700:NEXT:RESTORE1170:FORI=0TO9:READ Z(I):NEXT
220 ST=0:SH=50:H=5
230 FOR Y=1 TO 22:FOR X=1 TO 13:P%(X,Y)=0:NEXT:NEXT
240 AX=0:IF ST=10 THEN AX=1:GOTO 1020
250 ON ST GOTO 820,260,830,820,260,260,820,260,830
260 TA=0:FOR Y=Z(ST) TO Z(ST)+11:READ J$:FOR X=1 TO 13:J=VAL(MID$(J$,X+1,1))
270 P%(X,Y)=J:CL=J:IF J=0 THEN NEXT:NEXT:GOTO300
280 IF J<>6 THEN TA=TA+1
290 GOSUB 700:NEXT:NEXT
300 ST=ST+1:GOSUB 1070:GOSUB 1100
310 VX=0:VY=0:BX=0:BY=0:XL=7:XR=6+LV:LB=1:UB=1:YY=20:XX=8
320 P%(XL,21)=6:P%(XR,21)=6:GOSUB 710
330 PUT@A(32+XX*32,8+YY*8)-(63+XX*32,15+YY*8),B%,PSET
340 FORI=0TO3:SYMBOL(150+I,192),"Let's GO!",3,1,6:NEXT
350 FORI=0TO4000:NEXT:FORI=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT
360 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 I$=INKEY$
380 IF I$="4" AND XL>1 THEN P%(XL,21)=0:P%(XR,21)=0:XL=XL-1:LINE(32+XR*32,176)-(
63+XR*32,183),PSET,0,BF:XR=XR-1:P%(XL,21)=6:P%(XR,21)=6:GOSUB 710
390 IF I$="6" AND XR<13 THEN P%(XL,21)=0:P%(XR,21)=0:XR=XR+1:LINE(32+XL*32,176)-
(63+XL*32,183),PSET,0,BF:XL=XL+1:P%(XL,21)=6:P%(XR,21)=6:GOSUB 710
400 IF I$=" " AND P%(XX,YY+BY)=0 THEN GOSUB 440
410 IF I$="z" THEN TA=0:LINE(64,16)-(480,189),PSET,0,BF:FORI=0TO7:COLOR=(I,0):NE
XT:COLOR=(6,6):GOTO230
420 GOSUB 470:GOTO 370
430 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● SHAKE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
440 IF SH=0 THEN 1020
450 BX=0:GOSUB 900:GOSUB 730:SH=SH-1:GOSUB 1100:RETURN
460 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● BALL ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
470 ON LB GOSUB 600,610:ON UB GOSUB 620,630
480 IF P%(XX+BX,YY)=6 THEN GOSUB 580:GOSUB 890:RETURN
490 IF P%(XX+BX,YY)=7 THEN P%(XX+BX,YY)=1:GOSUB 920:GOSUB 580:RETURN
500 IF P%(XX+BX,YY)<>0 THEN GOSUB 760:GOSUB 910:GOSUB 580:RETURN
510 IF P%(XX,YY+BY)=6 THEN GOSUB 590:GOSUB 890:RETURN
520 IF P%(XX,YY+BY)=7 THEN P%(XX,YY+BY)=1:GOSUB 920:GOSUB 590:RETURN
530 IF P%(XX,YY+BY)<>0 THEN GOSUB 780:GOSUB 910:GOSUB 590:RETURN
540 IF P%(XX+BX,YY+BY)=6THEN GOSUB 890:GOSUB 580:GOSUB 590:RETURN
550 IF P%(XX+BX,YY+BY)=7THENP%(XX+BX,YY+BY)=1:GOSUB920:GOSUB580:GOSUB590:RETURN
560 IF P%(XX+BX,YY+BY)<>0 THEN GOSUB 800:GOSUB910:GOSUB 580:GOSUB 590:RETURN
570 GOSUB 730:RETURN
580 IF LB=1 THEN LB=2:RETURN ELSE LB=1:RETURN
590 IF UB=1 THEN UB=2:RETURN ELSE UB=1:RETURN
600 BX=-1:RETURN
610 BX=1:RETURN
620 BY=1:RETURN
630 BY=-1:RETURN
640 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MAKE chr ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
650 DIM A%(100):LINE(0,0)-(30,6),PSET,1,BF
660 FORI=15TO35STEP2:LINE(I,0)-(I+3,7),PSET,0:NEXT
670 GET@(0,0)-(31,7),A%,G,1:CLS:DIM B%(100):CIRCLE(14,3),8,7:CIRCLE(16,4),8,1
680 PAINT(16,5),1:GET@A(0,0)-(31,7),B%,G:RETURN
690 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● PUT & LINE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 PUT@(32+X*32,8+Y*8)-(63+X*32,15+Y*8),A%,PSET,CL:RETURN
710 PUT@(32+XL*32,176)-(63+XL*32,183),A%,PSET,6
720 PUT@(32+XR*32,176)-(63+XR*32,183),A%,PSET,6:RETURN
730 PUT@A(32+XX*32,8+YY*8)-(63+XX*32,15+YY*8),B%,XOR:XX=XX+BX:YY=YY+BY
740 IF YY=22 THEN 970
750 PUT@A(32+XX*32,8+YY*8)-(63+XX*32,15+YY*8),B%,XOR:RETURN
```

★早くSMC用のプログラムを載せろ!!さもないとベーマガ買うのをやめるぞ!!(埼玉県入間郡・POW16才)…
【編：早くSMC用のプログラムを作りなさい。さもないとSMCのプログラムを載せないからね。】

```
760 LINE(32+(XX+BX)*32,8+YY*8)-(63+(XX+BX)*32,15+YY*8),PSET,0,BF
770 P%(XX+BX,YY)=0:RETURN
780 LINE(32+XX*32,8+(YY+BY)*8)-(63+XX*32,15+(YY+BY)*8),PSET,0,BF
790 P%(XX,YY+BY)=0:RETURN
800 LINE(32+(XX+BX)*32,8+(YY+BY)*8)-(63+(XX+BX)*32,15+(YY+BY)*8),PSET,0,BF
810 P%(XX+BX,YY+BY)=0:RETURN
820 BP=0:GOTO840
830 BP=1
840 FORI=0TO9:FORJ=0TO12
850 IF BP=0 THEN PUT@(64+J*32,16+I*16)-(95+J*32,31+I*16),C%,PSET,1
860 IF BP=1 THEN PUT@(64+J*32,16+I*16)-(95+J*32,31+I*16),D%,PSET,1
870 NEXT:NEXT:GOTO 260
880 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● SOUND ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
890 PLAY "V13T250O4L64B","V13T250O5L64B":RETURN
900 PLAY "V13T255L64O4CDEFGAB":RETURN
910 PLAY "V13T250O6L64B","V13T250O7L64B":TA=TA-1:IF TA=0 THEN LINE(64,16)-(480,1
89),PSET,0,BF:FORI=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR=(6,6):GOTO230 ELSE RETURN
920 SOUND7,&HF0:SOUND8,16:SOUND6,&H55:SOUND11,0:SOUND12,8:SOUND13,0:RETURN
930 SOUND 7,&HFC:SOUND 8,12:SOUND 9,12:FORI=100TO250STEP5:FORC=0TO7
940 D=INT(RND(1)*7)+1:COLOR=(C,D):NEXT:SOUND0,I:SOUND2,I:SOUND1,0:SOUND3,1:NEXT
950 FOR I=12 TO 0 STEP-1:FOR T=0 TO 500:NEXT:SOUND8,I:SOUND9,I:NEXT:RETURN
960 COLOR=(7,7):PLAY"T100V14O5","T100V15","T100V15":PLAY"L16E-E-RCCRL2V13E-","O6
L16CCRO5A-A-RO6L2V13A-","L16O3A-O4A-E-A-O3A-O4A-E-A-O3A-O4A-E-A-O3A-O4A-E-A-":FO
RI=0TO6000:NEXT:RETURN
970 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MISS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
980 LINE(32+XX*32,8+YY*8)-(63+XX*32,15+YY*8),PSET,0,BF:GOSUB 930:H=H-1:GOSUB1070
990 GOSUB 1100:IF H=0 THEN 1020
1000 FORI=0TO7:COLOR=(I,0):NEXT:LINE(32+XL*32,176)-(63+XR*32,184),PSET,0,BF
1010 P%(XR,21)=0:P%(XL,21)=0:COLOR=(6,6):GOTO 310
1020 CLS:COLOR=(7,0):IF AX=0 THEN GOSUB 1040 ELSE GOSUB 1050
1030 COLOR=(7,7):FORI=0TO6000:NEXT:RUN
1040 FORI=0TO6:SYMBOL(140+I,70),"GAME OVER",5,1,7:NEXT:GOSUB 920:RETURN
1050 FORI=0TO6:SYMBOL(35+I,70),"CONGRATULATIONS",5,1,7:NEXT:GOSUB 960:RETURN
1060 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● SUB SCREEN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1070 SYMBOL(528,24),"YOU",3,3,7:LOCATE35,6:COLOR7:PRINT H
1080 SYMBOL(528,70),"SHAKE",3,3,7:SYMBOL(528,140),"STAGE",3,3,7
1090 LOCATE 35,21:COLOR7:PRINT ST:RETURN
1100 LOCATE 35,13:COLOR7:PRINTUSING"##";SH:RETURN
1110 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● BACK CHR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1120 DATA 0,0,16143,-4,8696,16916,8456,4,8463,-124,8448,132,8703,-3964,8192,4228
1130 DATA 8192,4348,8734,4112,8737,4112,8737,4348,8734,4228,8192,4228,8192,4348
1140 DATA 16383,-4096,896,-8180,224,14348,112,3704,2014,960,7171,-15616,-4096
1150 DATA 30209,0,15875,3,-7290,14,220,120,240,16320,3968,-7936,14339,1792,-4996
,3073,-31808,1025,-32528,1537,-32740
1160 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● STAGE DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1170 DATA 1,1,1,6,1,1,1,1,11,1
1180 DATA 0,0,0,07777777777777,02222222222222,01111111111111,04444444444444
1190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,02222222226,06666666666777,0,0,00006222222222
1200 DATA 07776666666666,0,0,06666666777766,0,0,0,0,0,00006666666,00005116115
1210 DATA 00005136315,00005132315,00005136315,00005116115,00006666666,0,0,0,0,0
1220 DATA 0,0,0,0,0,0,07777777777777,0,0006,0007000011,00070001551
1230 DATA 000600151151,000601516б151,000600151151,00060001551,0006000011,0006
1240 DATA 0006,00066666666666,0,00001000004,00001000004,00001000004,00001000004
1250 DATA 02226666666555,00006000003,00006000003,05556444466666,00006000003
1260 DATA 00006000003,00006000003,01116666666666,0,0,0600000000006
1270 DATA 000000000006,000000000006,00060006,0000000000006,06000003,00006002006
1280 DATA 00000001,00000007,0006000600006,06155551111556,0611555511156
1290 DATA 06661555511666,06661155551666,0066111555566,000661115566,00006611166
1300 DATA 0000061116,0,0,0,0,0,06666666666666,0,0,00006888886,02426888886353
1310 DATA 04446888886555,02426000006353,00006000006,0,0,0,08888888888888
1320 DATA 08888777778888,08877777777788,08777887887778,08778287828778
1330 DATA 07778877788777,07777778777777,08777777777778,08887878787888
1340 DATA 08887878787888,08887878787888,08888777778888,08888888888888
1350 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● DEMO ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1360 COLOR5:LOCATE0,2
1370 PRINT"
1380 PRINT"
1390 PRINT"
1400 PRINT"
1410 PRINT"
1420 PRINT"□/ □/ |__V □/¯¯□/¯¯ □/ □/ □/ |__V
1430 PRINT"
1440 SYMBOL(300,70),"BALL",8,4,5
1450 A$="L8AGABO5CO4BA4GEGABAG4":B$="A2O6C2O5G2B4G4"
1460 C$="L16AR16AR16AR16AR16AR16AR16AR16AR16GR16GR16GR16GR16GR16GR16GR16GR16":PL
AY"T200O4V14","T200O5V14","T200O3V14":PLAY A$:PLAY A$,"R",C$
1470 PLAY"O2L8AGABO3CO2BA4GEGABAG4O3A1",B$+"O4A1","O2"+C$
1480 COLOR7:LOCATE12,15:PRINT"* 1-DIFFICULT PLAY":LOCATE12,18:PRINT"* 2-EASY
 PLAY":LOCATE28,23:COLOR5:PRINT"BY.KAWASAKI"
1490 COLOR=(5,5):I$=INKEY$:IF I$="1" THEN LV=1 ELSE COLOR=(5,1):IF I$="2" THEN L
V=2 ELSE 1490
1500 FORI=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR=(6,6):RETURN
```

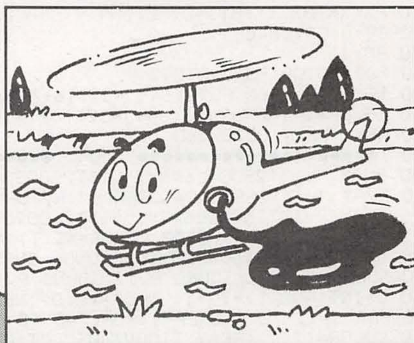
★ぼくは，ベーマガを買いはじめてから200年？いや，20年？，いや2年だったかな？あっそうだ！そう言えばまだ2か月だったんだ。(静岡県浜松市・**小川佳大12才**)…**【影：正直でよろしい!!編：これからもよろしくネ！】**

FP-1000/1100用

OIL

オイル

SASAKI



①はじめに

あなたは，今これを読んでいる。

「お話し」を読む➡2　「遊びかた」を読む➡3　「改造について」を読む➡4　「最後に」を読む➡5

②お話し

あなたは久しぶりに空のドライブを楽しもうとヘリコプターに乗った。しかし，ガソリンの減りぐあいが異常なことに気がついた！　よく見ると，ガソリンがもれている。

「うわ！　このままでは墜落してしまう」。この絶対絶命の状態のとき，前方に雲が見えた。なんとその雲の上には「油」が…。➡1

③遊びかた

おなじみの4628でヘリコプター(のようなもの)を動かして，雲の上の油を取りながら，右の▒から左の▒に着陸してください。エネルギーがなくなったり，海に落ちたり，雲以外のものにぶつかると1機減ってしまいます。

3機なくなるとゲーム・オーバーです。それから画面の端にぶつかると，エネルギーはどんどん減りますが，雲にぶつかってもエネルギーは減りません。➡1

④改造について

見ればわかると思いますが，100行のLの値を変えるとヘリコプターの数が変わり，Rの値を変えると(1～10)好きなラウンドからプレイできます(が，どの面からはじめても画面が朝(水色)からになってしまいます)。

それから，自分で面を作ってもおもしろいと思います。

1000行に油の場所を七つ横，縦，横，縦……というぐあいにしてください。それから横は1～38，縦は0～19の間で作ってください。

はじめエネルギーは20あり，1マス動くと1減り油を取ると10増えます。➡1

⑤最後に

むずかしい面を作った人はOFコーナーなどに送っても，おもしろいと思います。

コラ！　何も協力しなかった新垣，早く フラッピー返せ！ THE END

♱　♱　♱

CHECKER FLAG

編：これもパズルゲームといえますね。

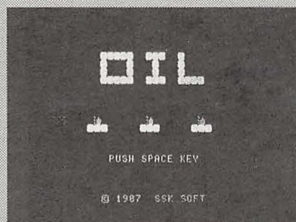
Dr.D：相変わらずパズルゲームが多いな。

影：2面は本当にクリアできるのか!?

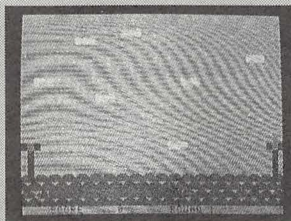
Dr.D：…ワシにはできないほうがおかしいと思えるのじゃが。

編：今月はファミコンに似たゲームがありますね。

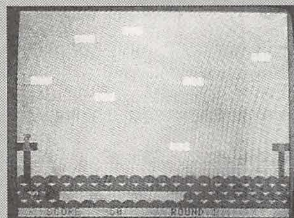
Dr.D：もっと独創的でなくてはな。



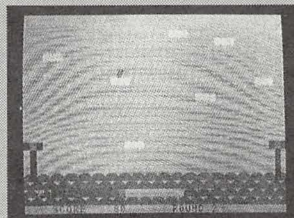
◀《写真1》OILのタイトル画面。スペース・キーでスタート！



◀《写真2》右にいるヘリコプターを左に移動させるんだが，途中，油を取っていけ！



◀《写真3》やった！ぶじ移動成功！ ふーっ，一分たりともキー操作ミスはゆるされない！



◀《写真4》2面です。ここはどうしてもクリアできなかったよー(影)

★ラジカセをイスにつけて，セガ・ゲーム・ミュージックのアウトランを聞いているのは僕だけだろうか。(神奈川県横浜市・SEGA吉15才)……【編：デザ部のおにいさんは車の運転席につけてて，危なくてしょうがない。】

```
10 DEFCHR$(224)="BFC8FC76733F143E"
20 DEFCHR$(225)="FD133F6ECEFC287C"
30 DEFCHR$(226)="7EFFFFFFFFFFFF7E"
40 DEFCHR$(227)="012220F9AAF8AAF9"
50 DEFCHR$(228)="F0FCFEFFFFFFFFFF"
60 DEFCHR$(229)="0F3F7FFFFFFFFFFF"
70 DEFCHR$(230)="7E81B98585B9817E"
80 WIDTH40:BEEPOFF:G=0:F=0:GOSUB880:COLOR,5
90 '
100 L=3:R=1:S=0:CO=5:LO=1:F=-1
110 COLOR,CO:CLS:X=38:Y=15:P=0:O=0:B$="ﾆ":C=20
120 COLORLO:FORII=0TO2STEP2:FORI=0TO39STEP2:PRINTCSR(O+I,20+II)"▲";CSR(O+I,21+II)"◣◢";:NEXTI,II
130 COLOR2:FORI=0TO2:PRINTCSR(0+I,16)"■";CSR(37+I,16)"■";CSR(1,17+I)"■";CSR(38,17+I)"■":NEXT:PRINTCSR(1,20)"■";CSR(38,20)"■";CSR(1,16)"▒";CSR(38,16)"▒"
140 COLOR2:PRINTCSR(2,22)"ｺ";CSR(22,24)"ROUND";R;
150 COLOR4:LOCATE4,22:PRINTSTRING$(20,"■");:COLOR1:LOCATE4,24:PRINTUSING"SCORE #####";S;
160 RESTORE (R*10+990):FORI=0TO6:READA,B:COLOR 6:PRINTCSR(A,B)"ｺ";:COLOR7:LOCATEA-1,B+1:PRINTSTRING$(3,"ｴ");:NEXT
170 '
180 A$=INKEY$:IFA$="2"ORA$="8"ORA$="4"ORA$="6"THEN180
190 XX=X:YY=Y
200 A$=INKEY$:CALL&H0703
210 IF A$="8"THENP=0:O=-1:GOTO250
220 IF A$="6"THENP=1:O=0:B$="ﾄ":GOTO250
230 IF A$="2"THENP=0:O=1:GOTO250
240 IF A$="4"THENP=-1:O=0:B$="ﾆ"
250 X=X+P:Y=Y+O
260 IF X>39 THEN X=39
270 IF X<0 THEN X=0
280 IF Y>20 THEN 470
290 IF Y<0 THEN Y=0
300 PRINTCSR(XX,YY)" ";
310 D=PEEK(&H9000+X+Y*40)
320 IF D=227 THEN 410
330 IF D=226 THEN 440
340 IF D=254ORD=135THEN 470
350 COLOR 1:PRINTCSR(X,Y)B$;
360 IF X=1ANDY=15 THEN 560
370 IF P=0ANDO=0 THEN GOTO390 ELSE C=C-1:PRINTCSR(4+C,22)" ";
380 IF C<1 THEN 470
390 GOTO190
400 '
410 COLOR2:PRINTCSR(X,Y)B$
420 COLOR4:P=0:O=0:FORI=0TO8:PRINTCSR(4+C+I,22)"■";:FORJ=0TO10:BEEPON:NEXTJ,I:C=C+9:BEEPOFF
430 COLOR1:S=S+10:LOCATE4,24:PRINTUSING"SCORE #####";S;:GOTO350
440 IF P=1THEN X=X-1 ELSE IF P=-1THEN X=X+1 ELSE IF O=1THEN Y=Y-1 ELSE IF O=-1THEN Y=Y+1
450 P=0:O=0:GOTO350
460 '
470 E=19-Y:FOR I=0TOE
480 PRINTCSR(X,Y)" ";:Y=Y+1:PRINTCSR(X,Y)"ﾆ";:BEEPON:NEXT:COLOR2:PRINTCSR(X,20)"×"
490 BEEPOFF:FORI=0TO10:BEEP:NEXT
500 LOCATE39,24:PRINT
510 FORII=0TO5:PRINTCHR$(16);:FORI=0TO20:NEXT:PRINTCHR$(01);:FORI=0TO20:NEXTI,II:PRINTCHR$(16);:FORI=0TO80:BEEP:NEXT
520 L=L-1:IFL<1THEN820
530 COLOR 2,0:CLS:PRINTCSR(13,10)"ROUND";R;CSR(15,15)"ﾆ=";L;:FORI=0TO2:BEEP:FORJ=0TO7:COLORJ:PRINTCSR(13,10)"ROUND";R:NEXTJ,I
540 GOTO110
550 '
560 FORI=7TO0STEP-1:COLOR,,I:BEEPON:FORJ=0TOR*10:NEXTJ,I:BEEPOFF:R=R+1:IFR>10THEN740
570 IFR=8THENCO=0:LO=1:GOTO640ELSEIFR=4THENCO=3:LO=6:GOTO600
580 GOTO530
590 '
600 H=0:COLOR7,0:CLS:PRINTCSR(18,13)"ｴｴｴ":COLOR6:PRINTCSR(19,12)"ｺ"
610 H=H+1:COLOR1:PRINTCSR(H,12)" ﾄ":FORI=0TO100:NEXT:BEEP:IFH>14THENCOLOR6:PRINTCSR(H+4,12)" ｺ"
620 IF H=30 THEN COLOR1:FORI=12TO23:PRINTCSR(H+1,I-1)" ";CSR(H+1,I)"ﾄ":BEEPON:NEXT:BEEPOFF:GOTO530 ELSE610
630 '
640 H=0:M=-1:N=1:K=0:COLOR7,0:CLS:PRINTCSR(18,13)"ｴｴｴ":COLOR6:PRINTCSR(19,12)"ｺ"
650 H=H+1:COLOR1:PRINTCSR(H,12)" ﾄ":BEEPON:FORI=0TO100:NEXT:IFH>16ANDH<21THENCOLOR6:K=K+M:PRINTCSR(19,12+K+N)" ";CSR(19,12+K)"ｺ"
660 IF K=-2 THEN M=1:N=-1
670 IF H=30 THEN M=-1:N=1:K=0:H=31:GOTO680ELSE650
680 H=H-1:COLOR1:PRINTCSR(H,12)"ﾆ ":BEEPON:FORI=0TO100:NEXT:IFH<21ANDH>16THENCOLOR6:K=K+M:PRINTCSR(19,12+K+N)" ";CSR(19,12+K)"ｺ"
690 IF K=-2 THEN M=1:N=-1
700 IF H=10 THEN 710ELSE680
710 K=0:COLOR1:FORH=10TO17:PRINTCSR(H,12)" ﾄ":BEEPON:FORI=0TO120:NEXTI,H:COLOR6:FORK=1TO2:PRINTCSR(19,12-K+1)" ";CSR(19,12-K)"ｺ":FORI=0TO120:NEXTI,K:FORK=1TO0STEP-1:PRINTCSR(19,12-K-1)" ";CSR(19,12-K)"ｺ":FORI=0TO120:NEXTI,K
720 COLOR1:PRINTCSR(18,12)" ﾄ":FORI=0TO100:BEEPON:NEXT:BEEPOFF:GOTO530
730 '
740 CLS:H=0:F=0:Q=-1
750 FORJ=0TO17STEP17:FORI=1TO7:Q=Q+1:COLORI:LOCATE0,J+Q:PRINTSTRING$(39,"ｺ"):NEXT:Q=-1:NEXT
760 F=F+1:COLORF:PRINTCSR(15,9)"ｴｴｴｴｴｴｴｴｴ";CSR(15,10)"ｴ E N D ｴ";CSR(15,11)"ｴｴｴｴｴｴｴｴｴ";CSR(12,15)"PUSH SPACE KEY"
770 H=H+1:COLOR1:PRINTCSR(13+H,8)" ﾄ";CSR(24-H,12)"ﾆ "
780 IFH=9THENPRINTCSR(23,8)" ";CSR(15,12)" ":H=0
790 IFF=7THENF=0
800 A$=INKEY$:IFA$=" "THEN80ELSE760
810 '
820 F=-1:COLOR1,0:CLS:PRINTCSR(15,10)"GAME OVER";CSR(12,13)"PUSH SPACE KEY"
830 F=F+1:IF F=8THEN F=0
840 COLORF:PRINTCSR(15,10)"GAME OVER":A$=INKEY$
850 IF A$=" "THEN80
860 GOTO830
870 '
880 COLOR5:PRINTCSR(11,5)"ｴｴｴｴｴ  ｴｴｴ  ｴ     "
890 PRINTCSR(11,6)"ｴ   ｴ   ｴ   ｴ     "
900 PRINTCSR(11,7)"ｴ   ｴ   ｴ   ｴ     "
910 PRINTCSR(11,8)"ｴｴｴｴｴ  ｴｴｴ  ｴｴｴｴ"
920 COLOR3:PRINTCSR(12,18)"PUSH SPACE KEY";CSR(11,23)"◥ 1987  SSK SOFT"
930 COLOR7:PRINTCSR(9,14)"ｴｴｴ        ｴｴｴ      ｴｴｴ"
940 COLOR6:PRINTCSR(10,13)"ｺ          ｺ        ｺ"
950 COLOR1:G=G+1:PRINTCSR(G,13)" ﾄ":IFG=37THENG=0:PRINTCSR(39,13)" ":GOTO940
960 A$=INKEY$:IFA$=" "THENFORI=0TO2:BEEP:FORJ=0TO100:NEXTJ,I:RETURN
970 F=F+1:IF F=8THENF=1
980 COLORF:PRINTCSR(12,18)"PUSH SPACE KEY":GOTO950
990 '
1000 DATA 35,4,25,7,23,15,16,1,12,9,9,2,3,7
1010 DATA 36,7,30,2,27,9,23,1,16,15,14,7,4,4
1020 DATA 33,18,30,5,28,11,23,7,21,15,17,1,6,4
1030 DATA 34,6,27,10,25,16,24,4,13,2,13,12,3,4
1040 DATA 36,2,32,9,29,16,19,4,10,6,9,13,1,7
1050 DATA 36,4,26,2,26,12,15,4,14,16,12,10,5,6
1060 DATA 29,4,25,17,23,10,19,1,12,15,9,2,5,8
1070 DATA 38,7,30,13,29,6,20,4,10,16,7,9,3,2
1080 DATA 34,8,30,2,27,15,20,1,16,10,14,17,10,4
1090 DATA 33,4,22,1,18,15,16,7,11,11,9,5,6,18
```


★"秋風にたなびく雲の隙間よりもれいづるDr.Dのかげのさやけさ"**意味**：秋風に吹かれてたなびいている雲の隙間から、こぼれでたDr.Dの光のなんとすがすがしいことか。（埼玉県入間市・**アベチャン13才**）……**【Dr.D：ふー。】**

JR-100用

焦(こ)げろ!! 墓地(ぼち)!!

野口　康行



いきなり

よし，完成したぞ！何が!?’86年10月号(ＰＣ88/mkII用)，超天才美少年(?)のたて堀…じゃなかった，横堀伸也君の作品,『逃げろ!!ポチ！』の続編！その名も『焦げろ!!墓地！』…どうしょうもナイ！(すいません)。

変なストーリー

前作で，逃げ回ることにいいかげん飽(あ)きてしまった犬達は，おとなしくご主人に従うことにした。ところが，家があったはずのところにもどってみると，そこがいつの間にか墓場になっているではないか!!（最近よくある現象です)。怒り狂ったご主人は，火炎放射器を取りだし，1匹の犬を連れて「墓に火つけてやるぞ」とわめきながら火炎を乱射しはじめた。

内　容

ご主人をＡＺ，・で上下左右に操作し，ＳＰＡＣＥキーで火炎をだし，ゾンビを焼いて骨だけにしてください。犬はご主人を追ってくるので，それを利用し，タイム内にがい骨を全部食べさせる（ちょっと無理がある？）と，1ラウンド・クリアです。

それから，墓をラウンド数×２より

《第１表》変数表

X，X１	ご主人の座標
Y(n，1)，Y，Y１	がい骨またはゾンビの座標
Z，Z１	犬の座標
Y(n，2)，Y２	敵がゾンビかのフラグ
Q	画面にいる敵の数
C	タイム
F	火炎の射程距離
T	火炎をだす方向
R	ラウンド
S，S１	スコア，ハイスコア

多く燃やしてからクリアすると火炎の射程距離が伸びていきます。

ミスの場合

①ご主人が，ゾンビやがい骨につかまってしまったとき。

②犬が，ゾンビにつかまるか，火炎で燃やされてしまったとき。

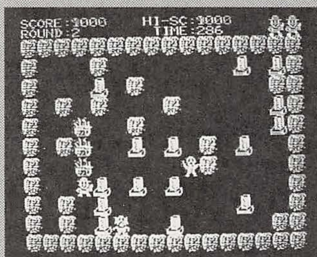
③タイムが0になってしまったとき。

CHECKER FLAG

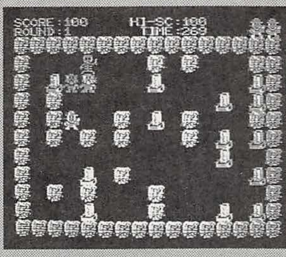
影：こういうダジャレ・タイトルものは，なぜか秀作が多いんだよなぁ。

編：不思議な現象ですねえ。

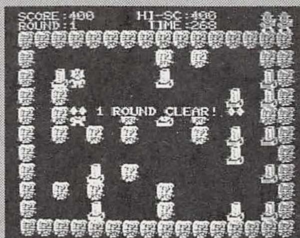
Dr.Dこのゲームは大変よくできている。リストの短かさ，ゲーム性，グラフィック，サウンドなど，悪いところが見つからない。JR－100は相変わらず投稿が少ないが，ゲームのレベルは着実にあがってきている。毎月楽しみじゃ。



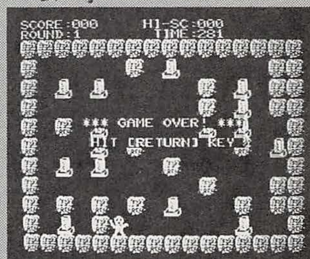
▲《写真１》御主人様の攻撃開始だ!!ゾンビをがい骨にするんだ!!



◀《写真２》御主人様の攻撃成功!! あとは犬に食べさせよう



▶《写真３》ある程度，犬に食べさせることができれば，クリア



▼《写真４》時間がなくなったり御主人様がやられたりするとゲーム・オーバー

★僕の弟は，僕より背が低いのに，正座すると僕より高くなる。どうして？(大阪市・龍神正人15才)…【影：はっきり言って足が短いからだ!!つぐ美：もしかすると，ものすごく足が太いんじゃないの。編：そんなばかな。】

```
1 REM●                                  ●
2 REM    【 KOGERO!! BOCHI! 】 ( NIGERO!! POCHI! 2 )
3 REM    1987.01.19  PM 11:42    BY CHACHAMARU  JR-100
4 REM THANKS FOR SHINYA TATE..X YOKOBORI (PC-88 MK2) AGE16
5 REM●                                  ●
90 GOTO800
99 REM  MAIN
100 PICKK:X1=X:X=X+((K=46)-(K=44))*2+((K=90)-(K=65))*64
110 IF X<>X1 T=X-X1
120 IF K=32 GOTO500
130 P=PEEK(X):IF P>$97 X=X1
140 LOCATE1,20:PRINT C;" ":C=C-1:IF C=0 GOTO600
150 U=USR(U1,X1,$80):U=USR(U1,X,$84)
160 IF (P=$90)+(P=$94) GOTO600
170 D=MOD(X-$C100,32):D1=X/32:D2=MOD(Z-$C100,32):D3=Z/32
199 REM  GAIKOTSU OR ZONBI
200 E=MOD(C,Q)+1:Y=Y(E,1):Y1=Y:Y2=Y(E,2):G=RND(2)
210 N=D3*Y2+D1*(Y2=0)-Y/32:N1=D2*Y2+D*(Y2=0)-MOD(Y-$C100,32)
220 Y=Y+SGN(N1)*2*(G=0)+SGN(N)*64*G
230 P=PEEK(Y):IF P>$8F Y=Y1
240 U=USR(U1,Y1,$80):U=USR(U1,Y,$90+Y2*4)
250 IF (P=$84)+(P=$8C)*Y2 GOTO600
260 Y(E,1)=Y
299 REM  DOG
300 N=D1-D3:N1=D-D2:Z1=Z:G=RND(2)
310 Z=Z+SGN(N1)*2*(G=0)+SGN(N)*64*G
320 P=PEEK(Z):IF P>$97 Z=Z1
330 U=USR(U1,Z1,$80):U=USR(U1,Z,$8C)
340 GOTO (P=$94)*500+(P=$90)*300+100
399 REM  EAT GAIKOTSU
400 FORI=1TOQ:IF (Z=Y(I,1))*(Y(I,2)=0) E=I
410 NEXT
420 S=S+3:GOSUB720
430 FORI=130TO200:POKE1,I:BEEP1:POKE1,255-I:BEEP1:NEXT:BEEP0
440 Q=Q-1:IF Q=0 GOTO750
450 IF Q+E=2 Y(1,1)=Y(2,1):Y(1,2)=Y(2,2)
460 IF (Q=2)*(E=2) Y(2,1)=Y(3,1):Y(2,2)=Y(3,2)
470 IF (Q=2)*(E=1) FORW=1TO2:Y(W,1)=Y(W+1,1):Y(W,2)=Y(W+1,2):NEXT
480 GOTO100
499 REM  FIRE
500 FORI=1TO2:FORJ=1TOF:P1=X+J*T:P=PEEK(P1)
510 FORM=1TOQ:IF (P1=Y(M,1))*Y(M,2) Y(M,2)=0:GOSUB700
520 NEXT
530 IF P=$8C U=USR(U1,Z,$88):GOTO600
540 IF P=$98 GOSUB700:U=USR(U1,P1,$80):H=H+1
550 IF P>$8F I=2:V=J-1:J=(J=1)*(F-1)+1:GOTO (J=F)*20+560
560 U=USR(U1,X+J*T,$80+(I=1)*8):POKE1,100:BEEP1:BEEP0
570 IF J=V J=F:V=0
580 NEXT:NEXT
590 GOTO130
599 REM  MISS
600 FORI=100TO0 STEP-1:POKE1,I*I/5:BEEP1:NEXT
610 L=L-1:IF L>=0 GOTO850
620 LOCATE10,7:PRINT"*** GAME OVER! ***"
630 LOCATE12,7:PRINT" HIT [RETURN] KEY "
640 FORI=1TO3:FORJ=40TO110 STEP2:POKE1,J+I*10*MOD(J,10)
650 BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
660 PICKK:IF K<>13 GOTO660
670 S=0:L=2:F=3:R=1:GOTO850
699 REM  GET SCORE
700 U=USR(U1,P1,$88):S=S+1
710 FORW=16TO0 STEP-1:POKE1,W*W:BEEP1:POKE1,255-W*W:BEEP1:NEXT:BEEP0
720 IF S>S1 S1=S
730 PRINT CHR$(12);"SCORE:";S;"00";TAB(15);"HI-SC:";S1;"00"
740 RET
749 REM  CLEAR!
750 LOCATE10,6:PRINT"◆◆ ";R;" ROUND CLEAR! ◆◆"
760 FORI=1TO2:FORJ=150TO0 STEP-2:POKE1,J-255:BEEP1
770 POKE1,J+200:BEEP1:POKE1,J+50+I*50:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
780 F=F+(H>R*2):R=R+1:S=S+5:GOSUB720:GOTO850
799 REM  SHOKI
800 FORI=$3F00TO$3F0B:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
810 FORI=0TO27:READA$:FORJ=0TO7:B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
820 POKE$C020+I*8+J,VAL(B$):NEXT:NEXT
830 FORI=$C000TO$C01F:POKEI,0:NEXT
840 OPTIONCMODE1:OPTIONOVF1:U1=$3F00:DIM Y(3,2):L=2:R=1:F=3
850 CLS:H=0:V=0:T=0:C=300-(R>9)*100:Q=R-(R>3)*(R-3)
860 Y(1,1)=$C182:Y(2,1)=$C1DA:Y(3,1)=$C1CE
870 X=$C38A:Z=$C396:Y(1,2)=1:Y(2,2)=1:Y(3,2)=1
899 REM  SCREEN
900 FORI=0TO1:FORJ=$C140TO$C15E STEP2:U=USR(U1,J+I*640,$9C):NEXT:NEXT
910 FORI=0TO1:FORJ=$C180TO$C380 STEP64:U=USR(U1,J+I*30,$9C):NEXT:NEXT
920 B=40+(R>4)*40+(R>9)*40:FORI=1TOB
930 U=USR(U1,$C184+RND(7)*4+RND(9)*64,$98+(I<B/3*2)*4):NEXT
940 GOSUB730:LOCATE1,0:PRINT"ROUND:";R;TAB(15);"TIME:";W
950 IF L>0 FORI=1TOL:U=USR(U1,$C11A+I*2,$84):NEXT
960 GOTO100
999 REM  MACHINE & CHR
1000 DATA A7,00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,39
2000 DATA 0307073F0D0D1F0D,C0E0E0FCB0B0FBB7,063B7C6F3F0F1C3C
2010 DATA 6EDE3EFEF0F0383C,080484164E6637BF,20404024ACA4F4F5
2020 DATA 7F756874693A1F00,BE5E2EA6AE3CF800,03171D1D1F3E2D0B
2030 DATA C0E8B8B8F87CB4D0,0338FFCF0F071E1E,C01CFEF6F6E07878
2040 DATA 0F1F19191F0D031F,E0F03031F26386F9,214FE14F011F2060
2050 DATA 00E000E000F0080C,03070D49CF466771,C0E0B090F060E71D
2060 DATA 3F1F0707070E0C1C,FCF0E0E0E0703038,03040F0F0D0E0F0E
2070 DATA F030D0D0D0D0D0D0,0D1E2F4F80FFFFFF,D0DEE6CA12F2F4F8
2080 DATA 3D7FEFFAD1FAD7A2,FC7EDAAC68881428,D5F2A8726A050800
2090 DATA 50285A4010C00000,0000000000000000,0000000000000000
```


★先生と生徒の会話：先生「キミ！最近遅刻が多いゾ!!」生徒「どうもすみません」先生「まあ，せいぜい1日1回にしなさい」(兵庫県伊丹市・**知的な和ちゃんとオマケの沢矢14才**)…【**編**：影さんにも聞かせてあげたい。】

JR-200用

奇妙(きみょう)な部屋(へや)



平田　正典

内　容

君は影の組織にとらえられてしまった。脱出するには奇妙な五つの部屋を突破しなければならない。そこには奇妙な生物が住みつき，また，人が足を踏み入れると自動的に時限爆弾のスイッチが入るようになっているらしい。さらに，部屋の通路は，まるで生き物のように動いている。君は，この奇妙な部屋を突破できるのだろうか!?

各部屋の説明

2，3，5面には奇妙な生物が住みついている。3面と5面は出口にカギがかかっているので，カギを取って行かなければクリアできない。4面は約半分，5面は約⅔と，タイムが少なくなっている。

プログラムについて

とにかく，リアルタイムに変化する通路がこのプログラムの中心です。これは，他のプログラムのバグから偶然発見したもので，5×5のキャラをブロックくずしのボールのように跳(は)ね返さしているだけなのです。原理はよくわかりません。

その他

移動はカーソル・キーです。タイムを遅くしたい人は250行の少数点のついた数字を小さくしてください。

最後に，前作ROOM16を全16面クリアできた人はいなかったのだろうか？ちなみに，前作にはエンディングはなかったけれど今回は，ちゃんとついています。

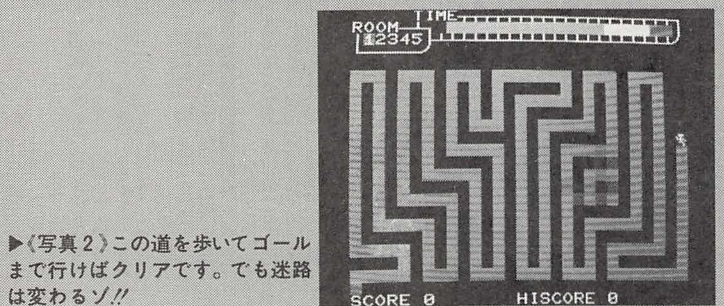
《第1表》変数表

★JR＄…5×5のキャラ★Q( )…キー入力用★XX( )，YY( )…キー入力によって進む方向★VX( )，VY( )…変数Dを座標に変換★KC( )，KC…壁の色★MC( ), MC…道の色★G( )，G…タイムの変化するスピード★T…タイム★X，Y…自分の座標★MX，MY…JR＄の座標★A，B…JR＄の座標増加量★KX，KY…カギの座標★TX，TY…奇妙な生物の座標★D…奇妙な生物の座標増加量（VRAMに対応)★K＄( )，KG＄…メッセージ★T＄( )…奇妙な生物のキャラ★Y＄( )…自分のキャラ★S，HS…スコア，ハイスコア★R…面★KE…0－カギなし，1－カギ取った★TT…0－生物のいる面，1－いない面

★…主要変数



◀《写真1》奇妙な部屋タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート



▶《写真2》この道を歩いてゴールまで行けばクリアです。でも迷路は変わるゾ!!

CHECKER FLAG

編：先月くらいからJR-200の投稿が増えはじめてきましたね。
影：だけど，おもしろいのはあんまり増えない。
編：そんな中で平田君の作品は安定してます。
Dr.D：うむ，前作『ROOM16』ができすぎていただけにグレード・ダウンはしょうがないが，まあまあのデキだ。
編：2面以降のグラフィックはなかなか見せますね。
Dr.D：こういう気配りは重要だな。

★わが2年2組は，劇をやることにした。僕は悪役でサングラスとマスクをつけなければならない。これじゃ誰とは言わないけれど誰かと一緒だ！誰とは言わないけどネ。(愛媛県宇和島市・鴻池享正17才)……【影：ムムッ。】

```
65   REM ================== S T R A N G E   R O O M ==================
75   REM =====  1987.1.27.ｶﾝｾｲ  ALL BASIC  MASANORI.HIRATA.  JR-2oo  =====
85   REM =====     "WATERｸﾝ"(86'12) "ROOM16"(87'2) ﾆﾂﾂﾞｸ ﾀﾞｲ3ﾀﾞﾝ!!    =====
95   REM ==============================================================
100 POKE 0,0:POKE $CA00,0:RANDOMIZE
110 DIM JR$*49,Q($FF),XX($FF),YY($FF),VX(64),VY(64)
115 REM        ﾕｰｻﾞｰﾃｲｷﾞﾓｼﾞ
120 FOR N=0 TO 5:READ I$:FOR I=0 TO 7
130 POKE $C000+N*8+I,VAL("$"+MID$(I$,I*2+1,2)):NEXT :NEXT
140 DATA fdfdfdfdfdfd01ff,3838127c90284040,3838907c12280404
150 DATA e0a2e000817e3c00,07450700bd662418,03070e1df09090f0
155 REM        ｼｮｷｾｯﾃｲ1
160 FOR I=1 TO 9:READ K$(I)                    :NEXT
170 FOR I=1 TO 5:READ KC(I),MC(I),Q(I+27),G(I) :NEXT
180 FOR I=1 TO 3:A$=A$+CHR$(28)                :NEXT :B$="▒"
190 FOR I=1 TO 5:C$=C$+CHR$(29):D$=D$+B$       :NEXT :C$=CHR$(31)+C$
200 E$=C$+B$+A$+B$:JR$=D$+E$+E$+E$+C$+D$
210 XX(29)=-1:YY(30)=-1:VX(31)=-1:VY( 0)=-1:T$(0)="#":Y$(0)="!"
220 XX(28)= 1:YY(31)= 1:VX(33)= 1:VY(64)= 1:T$(1)="$":Y$(1)="'"  :GOSUB 940
230 DATA ﾎﾞｱｦｵﾟﾋｴｴﾖﾄﾔ｣,ﾎｱﾎｱﾎｱﾎｱﾄｹﾛｱﾓﾚﾂﾛ｣,ｼﾋﾄｹﾅﾛ♥ｷﾑｶﾌｾﾉ｣,ﾓﾓﾓ♥ﾑﾗﾑｽｸｧｧｧ｣
240 DATA ﾖｱﾖﾖﾙﾜﾂｲ#ｧｧｺﾛｶｱ#,RNC[♥ﾌﾚｸﾛﾆｵ#,ｼﾜｸﾙﾕ♥ﾘﾝｾｺ#,3;:9♥D[♥JKTCVC,G♥P♥F
250 DATA 0,1,1,.05 ,6,0,-1,.06 ,79,0,-32,.06 ,0,32,32,.09 ,67,0,0,.08
255 REM        ﾀｲﾄﾙｶﾞﾒﾝﾋｮｳｼﾞ
260 S=0:R=0 :COLOR 7,0,0:CLS:GOSUB 900:LOCATE 1,5
265  REM   "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"(｢ﾒﾓﾘﾆﾄｼﾃ,ｺﾞｼﾖｳｸﾀﾞｻｲ｡)
270 PRINT  "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒/▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":COLOR ,0
280 PRINT " ▒▒ ▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒\▒▒▒  ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒/▒"
290 PRINT " ▒▒ ▒ ▒▒▒▒▒▒\▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒"
300 PRINT " \ \\\\ \\\\\ \  | //  / / ////"
310 GOSUB 870 :COLOR ,1:LOCATE 4,15:PRINT "GAME START [SPACE] KEY!"
320 PICK I:IF I<>32 THEN 320
325 REM        ｼｮｷｾｯﾃｲ2
330 R=R+1:KK=0:T=.5:X=29:Y=5:G=G(R):TEMPO 75
340 KC=KC(R):CL(0)=KC: U=(R=2 OR R=4):KE=(R<3 OR R=4)
350 MC=MC(R):CL(1)=MC:UU=(R=1 OR R=3):TT=(R=1 OR R=4)
360 MX=INT(RND(1)*13)*2+2:MY=INT(RND(1)* 7)*2+6:IF MOD(MX+MY,4)=2 THEN 360
370 KX=INT(RND(1)*28)+1   :KY=INT(RND(1)*16)+6   :A=SGN(RND(1)-.5)
380 TX=INT(RND(1)*17)+1   :TY=INT(RND(1)*17)+5   :B=SGN(RND(1)-.5)
385 REM        ｹﾞｰﾑｶﾞﾒﾝﾋｮｳｼﾞ
390 COLOR ,0:LOCATE 6,0:PRINT "TIME┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐":REM "┬"ﾊ19ｺﾃﾞｽ!
400 PRINT " ROOM─┴┐";SPC(21);"|"
410 PRINT "  |12345├┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘":REM "┴"ﾊ21ｺﾃﾞｽ!
420 PRINT "  └─────┘":GOSUB 870:LOCATE 8,1:REM "─"ﾊ5ｺﾃﾞｽ!
430 COLOR ,1:PRINT SPC(15);:COLOR ,6:PRINT SPC(4);:COLOR ,2:PRINT SPC(2)
440 FOR I=1 TO 370:BEEP 1:GOSUB 670:BEEP 0:NEXT :POKE $C541+R,23:POKE 14,KC
450 LOCATE 0,21:PRINT B$:LOCATE 30,5:PRINT B$
460 LOCATE 0,22:PRINT B$:LOCATE 29,4:PRINT B$:PLAY "B",$7002
465 REM        ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ
466 REM        ｼﾞﾌﾞﾝｦ ｳｺﾞｶｽ
470 IF PEEK(49)=126 THEN PLAY "B",$7002,$7000*U
480 K=(K=0):PICK I:POKE 14,KC:LOCATE X,Y:PRINT "▒";
490 Z=$C100+32*Y+X+Q(I)
500 IF PEEK(Z+$400)<>MC AND PEEK(Z)>5 AND PEEK(Z)<>32 THEN 520
510 X=X+XX(I):Y=Y+YY(I):IF Y+KE=23 THEN 710
520 POKE 14,71:LOCATE X,Y:PRINT Y$(K);  :GOSUB 670:GOSUB 670
525 REM        ﾀｲﾑﾘﾐｯﾄ&ｶｷﾞ
530 T=T+G:POKE $C527+T,0:IF T>=20 THEN 820
540 IF PEEK($C100+32*KY+KX)<3 OR KE=1 THEN KE=1:GOTO 560
550 POKE 14,70:LOCATE KX,KY:PRINT "%";
555 REM        ﾃｷｦｳｺﾞｶｽ
560 IF TT=1 THEN 470
570 Z=$C100+32*TY+TX:IF PEEK(Z)<3 THEN 820
580 IF PEEK(Z+D+$400)=KC OR D=0 OR PEEK(Z+D)=32 THEN 630
590 IF PEEK(Z+D)<3 THEN 820
600 POKE 14,MC:LOCATE TX,TY:PRINT "▒";
610 TX=TX+VX(D+32)
620 TY=TY+VY(D+32):POKE 14,71:LOCATE TX,TY:PRINT T$(K);:GOTO 470
630 ON INT(RND(1)*3)+1 GOTO 640,650,660
640 D=Q(RND(1)*4+27.5):GOTO 470
650 D=SGN(X-TX)       :GOTO 470
660 D=SGN(Y-TY)*32    :GOTO 470
665 REM        ﾂｳﾛｦｳｺﾞｶｽ
670 IF MX+A<0 OR MX+A>26 THEN A=-A
680 IF MY+B<4 OR MY+B>18 THEN B=-B
690 MX=MX+A  :KK=(KK=0)
700 MY=MY+B  :POKE 14,CL(KK):LOCATE MX,MY:PRINT JR$;:RETURN
705 REM        ｸﾘｱ!ｼｮﾘ
710 COLOR 7,0,0:FOR I=11 TO 15:LOCATE 2,I:PRINT SPC(27):NEXT
720 Z=(20-INT(T))*200:S=S+R*1000+Z:GOSUB 920
730 LOCATE 3,12:PRINT "BONUS";R*1000;"+ﾉｺﾘTIME";Z
740 LOCATE 3,14:PRINT "ｶｹﾞﾉｺｴ:｢";KG$;"｣"
750 TEMPO 10:FOR I=1 TO 5:PLAY "F",$7002:NEXT
760 CLS:GOSUB 890:GOSUB 900:ON (UU=0)+(R=5)+1 GOTO 770,330,780
770 FOR I=0 TO 7:POKE $D470+I,PEEK($C000+I):NEXT :GOTO 330
775 REM        ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
780 COLOR ,0,0:CLS:COLOR ,,1:LOCATE  9,14:PRINT "!":COLOR ,,0
790 TEMPO 109:PLAY "B",$7000,$7002
800 FOR R=6 TO 9:GOSUB 920:LOCATE 11,14:PRINT KG$
810 FOR I=0 TO 5000:NEXT :LOCATE 11,14:PRINT SPC(15):NEXT :CLS:END
815 REM        ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ
820 PLAY "F",0,0:LOCATE 0,0:COLOR 3,0,0:CLS
830 FOR I=1 TO 20:COLOR ,RND(1)*8-.5,3:COLOR ,0,3:NEXT
840 COLOR ,,1:CLS:COLOR 0,6,0:LOCATE 6,12:PRINT "ﾀﾞｯｼｭﾂﾊ ｼｯﾊﾟｲﾆ ｵﾜｯﾀ｡"
850 SOUND 175,200:SOUND 165,250:GOSUB 890:IF S>HS THEN HS=S
860 GOTO 260
865 REM        ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
870 COLOR 7,0:LOCATE  1,23:PRINT   "SCORE";S;
880           LOCATE 15,23:PRINT "HISCORE";HS;:RETURN
890 FOR I=0 TO 7:POKE $D470+I,$FF:NEXT :RETURN
900 FOR I=4 TO 22:COLOR ,(I<10 OR I=22 OR R>0)*2:LOCATE 1,I:PRINT SPC(29):NEXT
910 RETURN
920 KG$="":FOR I=1 TO LEN(K$(R)):KG$=KG$+CHR$(ASC(MID$(K$(R),I,1))-2):NEXT
930 RETURN
935 REM        ﾊﾞｯｸﾐｭｰｼﾞｯｸ
940 FOR I=0 TO 9:READ BM(I):NEXT
950 DATA 6,12,11,1,36,35,60,71,72,255
960 FOR I=0 TO 3:READ I$,N$:FOR N=1 TO 19
970 POKE $6FFE+I*38+N*2,BM(VAL(MID$(I$,N,1)))
980 Z=VAL("$"+MID$(N$,N,1)):POKE $6FFF+I*38+N*2,(Z+$1B)*(Z<>0)
990 NEXT :NEXT :POKE $707E,0 :RETURN
1000 DATA 0112323232323231145,06ad0d0d0d0d0d0ba86
1010 DATA 3112323232323231145,068b0b0b0b0b0b09764
1020 DATA 3112323232323231146,0459090909090907542
1030 DATA 7311890000000000000,1014660000000000000
1035 REM ==============================================STRANGE ROOM
```

JR-200

★影さんは大人ぶったおたまじゃくしを見たことがありますか？ちなみにぼくはナメクジのおからを食べた。(埼玉県秩父市・富田　孝15才)……【編：どういう意味なんでしょうか？ネェ影さん。影：わかりましぇ〜ん。】

M5(BASIC-I)用

二者択一
(にしゃたくいつ)



清野　智弘

◉内容

ただのカーレースです。

◉遊びかた

人をよけ，ヘリコプターから投下されるピラミッドや地上の小ピラミッドをよけて，走り続けるのだ。

ヘリコプターは100点を越えると下からでて来て，爆弾を投下します。爆弾はヘリコプターの陰になってわかりませんが，その影がうつるので，落ちてくるのが，わかります。

その爆弾が，地面に落ちるとピラミッドになります。車は300点を越えると上からでて来て，自分の車に近づいて来ます。うまく追い越したり，道路の外に振りだしたりしてよけてください。

わかれた道のどちらかが行き止まりになっていて，道路の外にでると終わってしまいます。つまりゲーム・オーバー！分岐点に赤い三角形が二つでますので，その方向を手がかりに進んでください。500点を越えるとその三角形はでるとすぐミニ・ピラミッドに隠されてしまいます。

◉入力方法

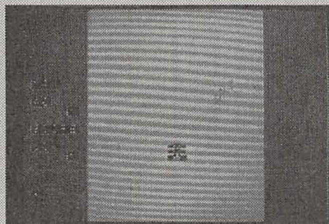
リスト1をRUNさせ，モードを変えずに**リスト2**をRUNさせてください。

CHECKER FLAG

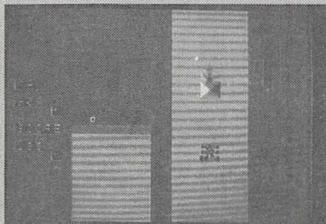
Dr.D：ウーム！すごいカーレースだな。
編：スリリングでおもしろいですね。
Dr.D：短いリストのわりによくできている。ただ残念なのは，グラフィックがいまいちということだ。もう少しカラフルというか立体的というか，画面を凝ったものにすれば，もっと良いゲームになると思う。

《第1表》変数表

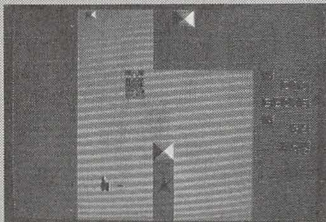
A＄( )…	道路
R………	道路の状態
RR……	道路の状態を続けるためのカウンタ
A………	自分の車の位置
D………	点数（距離）
F………	自分の車がやられた
L………	効果音の大きさ
B………	爆弾の影の位置
U………	人の走っている形
E………	人の走っている方向
Y………	人の位置
X………	人の位置
V………	ヘリコプターのはねの形
N………	ヘリコプターの位置
M………	ヘリコプターの位置
C………	爆弾の影の位置の増分
T………	他車の位置
S………	他車の位置
W………	他車の横移動の増分



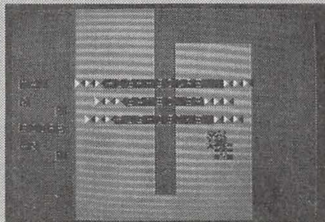
◀《写真1》ゲーム・スタート!!おっといきなり人が横断しているゾ



◀《写真2》あっ！ヘリコプターがピラミッドを落としていったゾ!!



◀《写真3》しまった!!ぶつかってしまった。気をつけながら進め



◀《写真4》車がぜんぶやられてしまうとゲーム・オーバー!!

★友人は，そうじをさぼっていて担任の先生に怒られていた。それを見たSが，「自給自足だ」と言い，先生に「それを言うなら自業自得だ」といっしょに怒られていた。（岡山県倉敷市・ぴーぱり16才）……【影：共感。】

《リスト1》二者択一のマシン語プログラム・リスト

```
10 Print "⊠"
1000 stchr "01010101030707FF" to 0
1010 stchr "0703030101010101" to 1
1020 stchr "00000000080C0C0FE" to 2
1030 stchr "C080800000000080" to 3
1040 stchr "000020100B070707" to 4
1050 stchr "07070B1121010101" to 5
1060 stchr "00000810A0C0C0C0" to 6
1070 stchr "C0C0A01008000080" to 7
1080 let A$="056F796F02076D79":stchr A$ to 8:gosub 3000:stch
r B$ to 10
1090 let A$="6F0206EEEAFBE8EF":stchr A$ to 9:gosub 3000:stch
r B$ to 11
1120 stchr "0000000405070707" to 12
1130 stchr "0707050000000000" to 13
1140 stchr "00000040C0E0E0E0" to 14
1150 stchr "E0E0C0C0C0404060" to 15
1160 stchr "0000000000000003" to 16
1170 stchr "0300000000000000" to 17
1180 stchr "00000000000000C0" to 18
1190 stchr "C000000000000000" to 19
1200 for I=1 to 3
1210 stchr "552B170F172B55AA" to 129,I
1220 let A$="552a150a05020100":stchr A$ to 130,I:gosub 3000:
stchr B$ to 132,I
1230 let A$="0102050a152a55aa":stchr A$ to 131,I:gosub 3000:
stchr B$ to 133,I
1260 for J=0 to 3:stchr rPt$(8,"0f")to J+129,I+3:next
1270 for J=0 to 1:stchr rPt$(8,"f0")to J+132,I+3:next
1280 stchr rPt$(8,"03")to 0,I+3
1290 stchr rPt$(8,"03")to 32,I+3
1300 next
1310 for J=&98 to &9B:stchr rPt$(8,"63")to J,4
1320 stchr rPt$(8,"33")to J,5:stchr rPt$(8,"33")to J,6:next
1330 for J=&98 to &9B:stchr rPt$(8,"33")to J,6
2000 data "0000010100000000"
2010 data "0000000000010201"
2020 data "0080C0C0808080E0"
2030 data "80F0A0C0A0000000"
2040 data "0001030301010305"
2050 data "0301020408102010"
2060 data "000080800000A040"
2070 data "00E0100C00000000"
2080 data "0000000000000001"
2090 data "0000000F08000000"
2100 data "0040E0E04040E850"
2110 data "c040a01008040300"
2120 data "0000010100000000"
2130 data "0000000007040000"
2140 data "0080C0C0808080E0"
2150 data "8080c0a0a0203000"
2160 for I=20 to 35:read A$:stchr A$ to I
2170 gosub 3000:stchr B$ to-(I/2 mod 2)*4+2+I+16
2180 next:end
3000 let B$="":for J=0 to 7:let A=val("&"+mid$(A$,J*2+1,2))
3010 let C=0:for K=0 to 7:let B=A and 2^K
3020 if B then let C=C+128/B
3030 next:let B$=B$+right$(hex$(C),2)
3040 next:return
```

《リスト2》二者択一のメイン・プログラム・リスト

```
10 Print "■■":dim A$(3):let A$(0)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":let A
$(1)="■■■■■■■■■■   ■■■■■■■■■■"
30 mag 2:Poke &701A,0:let A$(2)="■■■■■■■■■■■■■■            ":let A$(
3)="            ■■■■■■■■■■"
50 scod 0,0:scol 0,12:scol 1,8:scol 2,4:scod 3,12:scol 3,1:s
cod 4,16:scol 4,1:scod 5,8:scol 5,13
70 for I=0 to 5:loc I to 300,300:next:view:cls:Print cursor(
1,8)"MAX↓↓←←←←" G;cursor(5,11)"m↓↓←←←←←SCORE↓↓↓←m"
80 view 7,0,24,23:cls 128:scod 1,8:out 32,&E4
90 let A=15:let D=1:let Y=200:let F=0:let N=-4:let L=12:let
R=0:let T=200:let B=0:out 32,&E4
100 if R=1 and rnd(9)=0 then let R=RR else if R>1 and rnd(9)
=0 then let RR=0:let R=0
110 let RR=RR-(R=0):if RR>8 and rnd(5)=0 then let R=1
130 view 7,0,24,23:Print "■" A$(R):view:vPoke &3C00+&0400*(r
nd(9999/D)=0)+rnd(17)+7,&81
140 if R=1 and RR>6 then let RR=rnd(1):Print cursor(15,0)rPt
$(2,chr$(RR*3+152)):let RR=RR-(D<500)*2
150 gosub 200:if F then goto 600
160 let D=D+1:Print cursor(0,15)D:out 32,&F0+L:let L=L-(L<12
)
170 gosub 200:if F then goto 600
180 if R=1 and RR<2 then Print cursor(15,0)"OO":let RR=RR+2
190 goto 100
200 let P=Peek(&702B):let A=A+(P=54)-(P=55):loc 1 to A*8,120
230 if(vPeek(&39E0+A)+vPeek(&39E1+A))<>256 then let F=1
300 let U=(U+4)mod 16:scod 2,28-E*8+U:loc 2 to X,Y:if abs(X-
A*8)<8 and abs(120-Y)<12 then let F=2
320 let Y=Y+4:let X=X+4*E
330 if abs(X-120)>136 or Y>192 then let E=rnd(1)*2-1:let X=1
20-(rnd(56)+64)*E:let Y=-2
400 if D<100 then goto 590
401 let V=-(V=0):scod 0,V*4:if B then goto 450
410 let M=M-sgn(A-M)*(rnd(3)=0):let N=N-1:if N<-2 then let M
=7+rnd(16):let N=24
415 loc 0 to M*8,N*8:loc 3 to M*8+48,N*8
420 if rnd(19)<D/500+1 and B=0 and N<15 and N>0 then let B=4
5:let C=0
430 goto 500
450 loc 4 to M*8+B,N*8:let C=C+1:let B=B-C
460 if B=0 then loc 4 to 300,300:Print cursor(M,N)"♠~↓←←♣♣":
let L=0
500 if D<300 then goto 590
505 if T>196 then let S=A*8:let W=0:let T=-16:scod 5,8
510 loc 5 to S,T:let VP=vPeek(&3800+T/8*32+(S+4)/8)+vPeek(&3
801+T/8*32+(S+4)/8)
520 if VP<256 and T>-1 and T<176 then let L=0:scod 5,&FC:let
 T=200
530 if abs(120-T)<10 and abs(S-A*8)<10 then let F=1
540 let S=S+W:let T=T+2:let W=W-(A*8<S)*(W)-6)+(A*8>S)*(W<6)
590 return
600 scod F,52:for Z=0 to 40:for I=52 to 55:let X$="":for J=0
 to 3
610 let X$=X$+hex$(rnd(&7FF7)):next:stchr X$ to I:next
620 out 32,&C0:out 32,Z:out 32,&E7:out 32,&F0:next:out 32,&F
F
630 Print cursor(9,10)"OOOGAMEOVEROOO";cursor(8,12)"OOOPUSHD
SJKEYOOO"
640 if G<D then Print cursor(7,8)"OOOHIGH-SCORE!!OOO":let G=
D
650 if Peek(&702B)=26 then goto 70 else goto 650
```

★ディーヴァで，艦隊名にKAGEと入れたら，その艦隊は，暴走して，どっかへ行ってしまった。なぜだろう。
(福岡市・オレンジロード13才)……【影：うーん！あまりにも艦隊が強すぎたからじゃない。編：またーっ。】

M5(BASIC-G)用

Funny World
ファニー ワールド



藤岡　英樹

ストーリー

タイトルを見れば，ストーリーは，わかると思います（要するに，ほとんどない）。

遊びかた

カーソル・キーで左右，リターン・キーで上に行き，スペース・キーで下降&けん盤をたたきます。たたくと剣や階がでますのでそれを使って敵キャラをやっつけてください。

また，敵に剣を取られたときぶつかるとやられてしまいます。こんなとき，あるけん盤をたたくと通路がすべて消え，敵が上のほうにいると落下して剣をなくします（自分もしかり）。

キーを取ってドアからでると１面クリアです。また，あるけん盤をたたくと宝物がでるときもあります（ハズレもあり）。頭かざりはその段のどこでも宙を飛ぶことができ，砂時計はタイム＋4000です。オープニングやエンディングなどもっと凝ってみるとおもしろくなると思います。

最後に

Ｍ５がピンチと聞いて，ランダム行きになるのをおそれて１年前のものを恥も外聞（がいぶん）もなく送ります。そのため，プログラムがスパゲティで，フローチャートなんてとても手におえません（ゴメンなさい）。

今，必死でオススメできるものを作っていますから，せめて６月号までもたせてください。

見学に行ったときから知ってましたけど，まさかここまで落ちるとは…。全国のユーザーのみなさん。とにかく何でもいいから送りましょう。量さえあれば何とかなるのですから。



CHECKER FLAG

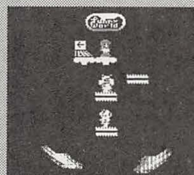
編：アイデアがいいですね。

Dr.D：このゲームのようにファクター（要素）が多くなると，リストが長くなってしまう。しかし，リストが長くなる以上におもしろくなっていれば成功といえる。

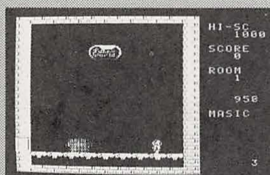
編：やはりパズル的なゲームでも，ゲーム・バランスは重要ですよね。

Dr.D：そのとおりだ。

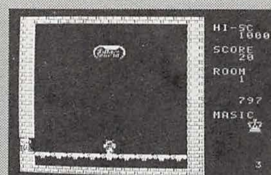




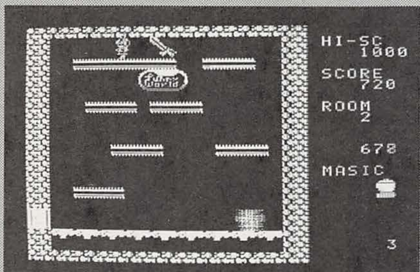
◀《写真１》タイトル画面。なかなかユニークだね



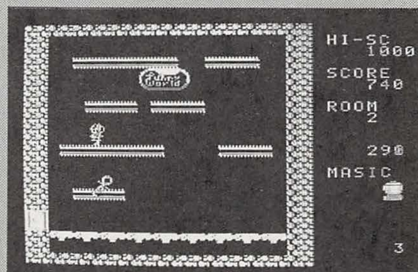
◀《写真２》ゲーム・スタート！下のけん盤を押すんだ



◀《写真３》やった!!王冠だ!!これは無条件に面クリア



◀《写真４》これを取って敵と戦えば，キーが手に入る



◀《写真５》やったキーだ!!これを取って脱出しよう!!

★子：おかあさん！庭に赤ちゃんがいたよ。母：どれどれ。子：名前は影だって！母：いけません！すぐに捨ててらっしゃい!!（秋田市・小山君Ⅱ14才）……【編：なかなかいいところをついているな。影：ひどいことを。】

《リスト1》Funny Worldのマシン語プログラム・リスト

```
100!FUNNY WORLD 1986
110 stchr:print "■■■":move on:mag 2:erase:console 0
120 for I=&80 to &A7:read SP$:stchr SP$ to I:next
130 scod 0,&80:scod 1,&84:scod 2,&8C:scod 3,&90:scod 4,&94:s
cod 5,&98:scod 6,&9C:scod 7,&A0:scod 8,&A4
140 scol 0,&0A:scol 1,&07:scol 2,&08:scol 3,&07:scol 4,&0A:s
col 5,&07:scol 6,&0C:scol 7,&06:scol 8,&0A
150 joint 1 to 0,1:joint 7 to 6,1:joint 8 to 7,1
160 for I=&A8 to &CA:read CH$,CC$:stchr CH$ to I,7:stchr CC$
 to I,8:next
170 TI$="おぉけだがくこし":locate 14,6:mprint(4,2);TI$:DR$="ゃっ↓←←ょー"
:OP$="あう↓←←いえ":
180 locate 9,12:print "WAIT A MINUTE■":chain
190!DATA SP
200 data 0000000000020700,0406000000010000,0000000000804000,
0000800000800000
210 data 02050d1b1f080807,0b1c0f040f000307,80c0e0d0d050a0c0,
c0e04080c0008080
220 data 02050d1b1f080807,0b1c0f040f040e06,80c0e0d0d050a0c0,
c0e04080c040e0c0
230 data 060107070 61e1f1c,1a05040307010303,18e0e010bc1cfc1c,
ece8f0f0f8a0d0e8
240 data f0b8dcec763b0d06,0301000303010000,00000000000080c0,
50bc72f9de8e0400
250 data 0000000001000000,0103070e1d180c06,1c3e636363fe7ce0,
d048a06000000000
260 data 01020202 05fd835f,2f130b1716292638,00808080407e82f4,
e890a0d0d028c838
270 data 03070f0f0e06060c,08080003030 70f0f,c0e0f07020202020,
000000c0e0e0f0e0
280 data 0000000000000003,0707030000000000,0000000000000040,
e0e0e00000000000
290 data 0000000000010000,0000000000000000,000008080c0c000,
0000000000000000
300!DATA CHR
310 data 7fcf9fbf77030300,707f7f7f70707000,feffffffeec0c000,
7070707070707000
320 data 5500ff0000ff00aa,0f0a70a0a0700a0f,080808ff808080ff,
7474747474747474
330 data 73f8fb738cdfdfce,8080808080808080
340 data ff81bdbdbdbfb1b7,8a8a8a8a8a8a8a8a,b7b1bfbdbdbd81ff,
8a8a8a8a8a8a8a8a
350 data ff81bdbdbdbdbdbd,8a8a8a8a8a8a8a8a,bdbdbdbdbdbd81ff,
8a8a8a8a8a8a8a8a
360 data ff808890bf908880,1117171717171717,80ffaaa9a5a4a2ff,
1711181818181811
370 data ff7f7f7f7f7f7f7f,1117171717171717,7fffbf5f2f974bff,
1711181818181811
380 data 030f1c3931676163,40405050707 0a0a0,656465353b1c0f03,
d0d030302020c0c0
390 data ffff1f8f478f2b2a,4040505070 70a0a0,1a405d559d00ffff,
d0d030302020c0c0
400 data fffffffffe0032a9,4040505070 70a0a0,a2084b8a0b00ffff,
d0d030302020c0c0
410 data c0f0b81c0c068606,4040505070 70a0a0,0686868c9c38f0c0,
d0d030302020c0c0
420 data 0303013f7d613132,707070a0a0a0a0a0,120f0f1f1f1f3f00,
a0d0505080402000
430 data c0c080fcbe868c4c,707070a0a0a0a0a0,48f0f0f8f8f8fcf0,
a0d0505080402000
440 data ff7ec3c3427e3c18,20727070a0a0a0a0,18244242c3c37eff,
a0a0a0a07a7a7220
450 data 00000000030c1030,0000000070707070,3f3f3f1f07000000,
2070a04020000000
460 data 00000000c030080c,0000000070707070,fcfcfcf8e0000000,
2070a04020000000
470 data 0000030f1f3f3f3f,0000707050705050,3f1f1f0f0f3f3f3f,
4050404080808080
480 data 0000c0f0f8fcfcfc,0000707050705050,fcf8f8f0f8fcfcf8,
4050404080808080
```

《リスト2》Funny Worldのメイン・プログラム・リスト

```
100 print "■■■■"
110 mag 2:dim YU(7):HS=1000:gosub 1050
120 X=152:Y=144:TX=24:TY=144:S=0:SW=0:K=0:U=1:scod 0,&80:sco
l 0,&0A:scol 2,&08
130 erase:T=999-R*10:for I=1 to 7
140 B=rnd(8)+1:for L=1 to 7:if I=1 or I=<L then goto 150 els
e if B*2+1=YU(I-L)then goto 140
150 next L:YU(I)=B*2+1:next:cls
160 if R mod 2=0 then goto 190
170 for I=1 to 22 step 21:locate 1,I:print "分分分分分分分分分分分分分分
分分分分分分";:next:for I=2 to 21
180 locate 1,I:print "分分                          分分";:next:goto 210
190 for I=1 to 22 step 21:locate 1,I:print "ャャャャャャャャャャャャャャ
ャャャャャャ";:next:for I=2 to 21
200 locate 1,I:print "ャャ                          ャャ";:next
210 for I=3 to 19 step 2:locate I,20:print "月日";:next:locate
 1,18:print DR$;:locate 10,5:mprint(4,2);TI$
220 locate 24,2:print "HI-SC↓←←←";HS;:locate 24,5:print "SCO
RE↓←←←";SC:locate 24,8:print "ROOM↓←←";R
230 locate 24,14:print "MASIC↓↓↓↓↓↓↓←";MY:play "s1t150o5l16"
,"s4o518","s1o4l16"
240 play "a8ra8rb6!a6!g6!f5!","ra16ra16b6!a6!g6!f5!","a8ra8r
b6!a6!g6!f5!"
250 play "g8rg8ra6!g6!f6!e5!","rg16rg16a6!g6!f6!e5!","g8rg8r
a6!g6!f6!e5!"
260 play "f8rf8rg6!f6!e6!d5!","rf16rf16g6!f6!e6!d5!","f8rf8r
g6!f6!e6!d5!"
270 play "c6!e6!f6!c5!","c2","c6!e6!f6!C5!"
280 move 0 onX,Y:loc 2 to TX,TY:if play then goto 280
290!MAIN
300 KI=inkey(0):X=X+((KI=54)-(KI=55)+(X>152)-(X<24))*8:if st
atus(0)=1 then scod 1,&88
310 if(KI=8)*(Y>17)*(status(0)=0)*(rcrt(X/8,Y/8+2)<>&20)*(rc
rt(X/8+1,Y/8+2)<>&20)then goto 550
320 if(KI=7)*(status(0)=0)then goto 560
330 if status(0)=1 or S=1 then goto 360
340 if(rcrt(X/8,Y/8+2)=&20)*(rcrt(X/8+1,Y/8+2)=&20)then else
 goto 360
350 if(rcrt(X/8,Y/8+6)=&20)*(rcrt(X/8+1,Y/8+2)=&20)then Y=14
4:goto 370 else Y=Y+32
360 move 0 to X,Y,2:scod 1,&84:goto 380
370 if SW=2 then SW=0:scol 2,&08:goto 360 else goto 360
380 if play(2)=0 then play,,"o6s1120bagfededcdefefga"
390 if status(2)=1 then goto 490 else on SW+1 goto 400,440,4
60,490
400 Z=rnd(2):on Z+1 goto 410,420,430
410 if(rcrt(TX/8-1,TY/8+2)<>&20)*(TX>24)then TX=TX-8:goto 48
0 else goto 420
420 if(rcrt(TX/8+2,TY/8+2)<>&20)*(TX<152)then TX=TX+8:goto 4
80 else goto 480
430 if(TY>16)*(rcrt(TX/8,TY/8-2)<>&20)then TY=TY-32:goto 480
 else goto 480
440 if TY=Y then if TX>X then goto 410 else goto 420
450 if TY<Y then TY=TY+32:goto 480 else goto 430
460 if TY=Y then if rnd(1)=0 then goto 430 else if TY<144 th
en TY=TY+32:goto 480
470 if rnd(1)=0 then goto 410 else goto 420
480 if U=1 then move 2 to TX,TY,2
490 if(coinc(2,0,1)<>-1)*(SW<>0)then if SW=1 then goto 980 e
```


★わっはっはっはっ，わしじゃよわし，なに？知らない？そりゃそうでしょう，はじめてこのコーナーにだしたんですから‼（福岡県浮羽郡・秦　誠17才）……【影：どーりで知らないと思ったゼ。編：だまされましたね。】

```
lse goto 790
500 if coinc(1,3,4)<>-1 then if coinc(1,3,3)<>-1 then goto 7
60 else goto 780
510 if coinc(2,3,3)<>-1 then goto 770
520 if(X/8=3)*(Y/8=18)*(K=1)then goto 810
530 T=T-1:if T=0 then goto 940
540 locate 26,6:print SC::locate 26,12:print T::locate 28,21
:print MY:goto 300
550 Y=Y-32:scod 1,&88:play "s1o6t255l16cs4o7c":goto 340
560 if Y<144 then Y=Y+32:goto 360
570 if rcrt(X/8,Y/8+2)<>&A8 then goto 360
580 move 0 on X,152:locate X/8,Y/8+2:print "  ↓←←月日":play "s
1o6g4":sleep 20,1
590 SC=SC+10:move 0 on X,Y:locate X/8,Y/8+2:print "月日↓←←  ":
for I=1 to 7
600 if X/8=VU(I)then on I goto 610,620,630,640,650,670,680 e
lse next:goto 360
610 locate rnd(14)+3,16:print "時時時時":goto 360
620 locate rnd(14)+3,12:print "時時時時":goto 360
630 locate rnd(14)+3,8:print "時時時時":goto 360
640 locate rnd(14)+3,4:print "時時時時":goto 360
650 for I=4 to 16 step 4:locate 3,I:print "
":next:if TY<144 then TY=144:scol 0,&0A:if SW=1 then SW=0
660 goto 360
670 if SW=0 then loc 3 to 88,16:goto 360
680 if rcrt(28,15)>&00 then goto 360
690 play "s1l8o6t255g4dd94dd94o7c4g4","s1o6l8d4o5bbo6d4bbf4b
4o7c4","s1o5l8b499b499b4o694o7c4"
700 on rnd(4)+1 goto 710,720,730,740,750
710 locate 28,15:print "すぞ↓←←せた";:sleep 1:goto 810
720 locate 28,15:print "ち ↓←←っ ";:T=T+4000:goto 360
730 locate 28,15:print "てな↓←←とに";:scod 0,&98:scol 0,&07:S=1:
goto 360
740 locate 28,15:print "ぬの↓←←ねは";:SC=SC+500:goto 360
750 goto 360
760 play "t255h8s4o7l32gabo8cd":erase 3:scol 2,&07:SW=2:goto
 510
770 play "t255h8s4o7l32gabo8cd":erase 3:scol 0,&08:SW=1:goto
 520
780 play "t255o8c8c8c4","o7c8d8e4","o7e8d8c4":K=1:locate 1,1
8:print OP$:erase 4:goto 510
790 move 2 step-3,0,1:U=0:loc 4 to rnd(128)+24,rnd(128)+16:T
X=300:TY=300:gosub 1160:loc 2 to TX,TY:sleep 1:goto 500
800!ROUND CLEAR
810 play "s1t255o6l8c2cc4c4o5g2g9g4g4a2aa4a4o6co5bagfedc","s4
o5l8c2cc4c4o4g2g9g4g4a2aa4a4o5co4bagfedc"
820 play "o6l8c2cc4c4o5g2g9g4g4a2aa4a4o6crccc2","o5l8c2cc4c4o
4g2g9g4g4a2aa4a4o5crccc2"
830 locate 1,18:print OP$:move 0 to 8,144,6:if play then got
o 830
840 R=R+1:if R<37 then goto 120
850 for I=6 to 18 step 12:locate 7,I:print "分分分分分分分分分分分分分分分分分
分":next
860 for I=7 to 17:locate 7,I:print "分                    分":next
870 locate 12,10:print "時時時時時時時":locate 12,15:print "時時時時時時時"
880 locate 12,8:print "ぬの↓←←ねは→→↑ぬの↓←←ねは";:locate 12,13:prin
t "ぬの↓←←ねは→→↑ぬの↓←←ねは";
890 joint 1 to 0,1
900 move 0 on 112,104:scod 0,&80:scol 0,&0A:scod 1,&84:scol
1,&77:move 6 on 112,64:locate 9,11:print "CONGRATULATION"
910 for J=15 to 4 step-1:E$=num$(J):play "v"+E$:play "o7l16a
gfe":scol 5,rnd(13)+2:loc 5 to rnd(250),rnd(180)
920 move 5,step rnd(4)-2,rnd(4)-2,1:if play then goto 920 el
se next J:goto 850
930!ZAP---
940 cls:if R=<10 then R=1 else R=R-10:play "v15s1l16t150o5co
4bgeco3bgec","v15s4l16o5co4bgeco3bgec"
950 play "v15s1l16t150o5co4bgeco3bgec","v15s4l16o5co4bgeco3b
gec"
960 cls:locate 8,11:print "Z  A  P-------------!":SC=SC/2:if
 play then goto 960 else goto 120
970!OUT
980 for I=15 to 0 step-2:E$=num$(I):play "v"+E$:play "o7b+32
a+32g+32f+32":scol 5,rnd(13)+2
990 loc 5 to X,Y:move 5 step rnd(4)-2,rnd(4)-2,1
1000 if play then goto 1000 else next I:MY=MY-1:if MY>0 then
 goto 120
1010!GAMEOVER
1020 cls:erase:locate 8,11:print "GAME OVER"
1030 if HS=<SC then HS=SC:if play then goto 1030
1040!DEMO
1050 on key gosub 1120:key on:MY=3:TI$="おきけさかくこし":DR$="ゃっ↓←←
←-":OP$="あう↓←←いえ":scod 0,&80:scol 0,&0A:scol 2,&08
1060 joint 1 to 0,1:joint 7 to 6,1:joint 8 to 7,1
1070 locate 13,5:mprint(4,2);TI$:locate 12,8:print OP$:"↓←←月
日月日→↓↓時時"
1080 locate 14,14:print "時時↓↓↓↓←←時時":move 6 on 112,64:loc 2
to 112,96:move 0 on 112,128:loc 3 to 112,24:loc 4 to 112,24
1090 for I=0 to 180:VX=cos(72,I-90):VY=sin(19,I):move 3 to 1
12+VX,sprite(3,0)+VY/9:move 4 to 112-VX,sprite(4,0)+VY/9:nex
t
1100 for I=180 to 0 step-1:VX=cos(72,I-90):VY=sin(19,I):move
 3 to 112-VX,sprite(3,0)-VY/9,1
1110 move 4 to 112+VX,sprite(4,0)-VY/9,1:next:goto 1080
1120 key off:erase 3,4:move 2 to 136,80,1:sleep 30,1:move 6
on 112,72:locate 14,10:print "  ↓←←月日":play "o5s1g":locate 1
1,16
1130 print "時時":sleep 30,1:locate 14,10:print "月日↓←←  ":move
 6 to 96,64,1:sleep 30,1:erase 6,7,8:move 2 to 94,64,1:sleep
 1
1140 erase 2:move 0 to 88,112,1:sleep 30,1:move 0 to 136,80,
1:sleep 40,1:move 0 to 96,64,1:sleep 30,1:erase 0,1
1150 locate 12,8:print DR$:sleep 1:R=1:SC=0:return 120
1160 play "o6l32t255cdefgr4bo7c":return
1170 print "■":err:errl
```

評…ボーリングサンダー？（影）



by　長谷川徳幸

評…こっ，これは…？（つぐ美）



by　スカイバード

★編集部にて…パッ！編：あっ停電だ！影：困ったなー，暗くて何も見えないなー。あ，そうだ!! Dr. ちょっと帽子をぬいでくれませんか？（北海道恵庭市・まっぴー15才）……【影：あまい!! 光がなければ反射は起こらない!!】

MSX/MSX2用

Jump

ジャンプ

家田　貴之



★はじめに

「バルトリック」のキャラを見て，かわいいやつじゃと思った僕は，つぎの日にプレイしてみたんだけど，死ぬ死ぬ。それ以来ヤル気もおこりませんが，イメージだけが残って，こんなアクション・ゲームができました。

★遊びかた

スペース・キーで一定時間ジャンプします。カーソル・キーで8方向に移動します。ジャンプ中も移動できるので，巨大なローラー（以下，貧棒（びんぼう）と呼ぶ）をうまくかわしてください。

地面にある“♧”を10個取れば一応，ゴールが現れます。15個取るとエクストラ・ゲームになり，1個の得点が10倍になります。スゴイ！

しかし，一度でも貧棒にぶつかると，貧棒にスコアを半分奪われて，なおかつゲーム・オーバーです。キビシー！

このゲームでは，みなさんに「もう一つねばって取る」か，「妥協（だきょう）してゴールインしてしまう」とかいう葛藤（かっとう）をしていただくゲームなのです（**注**：ジョイスティック対応です）。

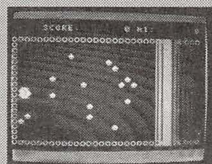
★プログラムについて

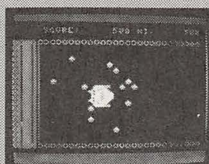
オーディオ：Achでジャンプの効果音，B，CchでエコーC風のBGMをだしてます。プレイ文ですので一瞬，と切れるのは目をつぶってほしい。ここで僕が世に問うのは，自動選曲なんだけど，友達はほとんど変わらん，と言ってくれた。

ビジュアル：16×16拡大スプライトを使っているので写真のようにパワフルな画面です。論理和で計算すれば，動きに余裕がだせたかもしれない。

《第1表》変　数　表

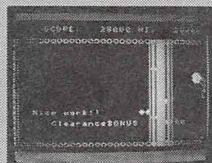
ＪＪ……ジャンプ中は1	ＶＲ……シップ左上部のＶＲＡＭアドレス
ＪＦ……下降中は－1	ＳＣ……スコア
Ｋ………シップの状態	ＳＨ……最高得点値
Ｘ1( )…貧棒のＸ座標	ＳＦ……これまでのハイスコア
Ｘ………シップのＸ座標(キャラ単位)	ＨＮ……クラブを取った数
Ｙ………シップのＹ座標(キャラ単位)	ＧＬ……クラブを10個取れば1
ＯＶ……貧棒とぶつかると1	
Ｍ1( )…貧棒が右移動なら1，左なら－1	

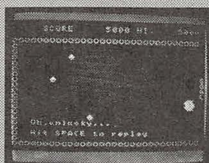




◀《写真1》ゲーム・スタート!!クラブをできるだけ多く取ろう!!

▶《写真2》それっ！ジャンプ!!うまくタイミングをつかもう





◀《写真3》やった!!ゴールだ!!この調子でつぎの面までがんばれ!!

▶《写真4》やばい!!ゴールすん前で時間切れになってしまった！

JUMPのプログラム・リスト

```
10 GOTO 2000
20   REM        ｸﾘｶｴｼ
30  REM       jump
40 IF JJ=0THEN 120
50 JP=JP+4*JF
60 IFJP>26THENK=4:GOTO 90
70 IFJP>15THENK=2
80 IFJP=8THEN K=0:JJ=0::JF=0:SOUND8,0:GOTO 110
90 IFJP=44 THENJF=-1
100 SOUND 8,13:SOUND0,250-JP*2
110 REM       ｽﾌﾟﾗｲﾄ
120 P=K*2:PUT SPRITE0,(X*8-P,Y*8-P),,K
130 PUTSPRITE1,(X*8-P,Y*8-P),11,K+1
140 FORA=0TO4
150  PUTSPRITE 2+A,(X1(0),Y1+32*A),8,7
160 NEXT
170 FORA=0TO4
180 PUTSPRITE 7+A,(X1(1),Y1+32*A),7,6
```

★ＯＦのネタを考えているうちに夜が明けちゃった。どうしてくれるんだ影さん！（岩手県盛岡市・ボツにしないでください♡14才）……【**編**：ひと晩じゅう考えて思いついたんですかねぇ？**影**：それがこのネタなんじゃない。】

その他，変数表でもみてください。貧棒にやられるとスコアが半分になることから，ハイスコアが２種類あります。

★おわりに

投稿は３年ぶりです。この歳になっても，ボツか載るかを考えると緊張(きんちょう)するんですねぇ。★ ★

```
190 NEXT
200 IF K THEN 260
210 FORA=0TO1
220 D=X*8-X1(A)
230 IFD<30ANDD>-14THENOV=1
240 NEXT
250 IF OV THEN 3340
260 FORA=0TO1
270 IFX1(A)<217ANDX1(A)>7 THEN 310
280 REM        ﾁｮｲﾏﾁ
290 S1(A)=1:CA(A)=CA(A)+1
300 IFCA(A)>9 THENCA(A)=0:S1(A)=0:M1(A)=-M1(A)
310 NEXT
320 IFS1(0)=0THEN X1(0)=X1(0)+(7+RS*3)*M1(0)
330 IFS1(1)=0THEN X1(1)=X1(1)+13*M1(1)
340 A=STICK(0)ORSTICK(1)
350 ONAGOSUB540,620,600,630,560,640,580,650
360 IF K THEN 480
370 IFVPEEK(VR)=130THENSC=SC+500+BN:HN=HN+1
380 IFVPEEK(VR+1)=130THENSC=SC+500+BN:HN=HN+1
390 IFVPEEK(VR+32)=130THENSC=SC+1500+BN:HN=HN+1
400 IFVPEEK(VR+33)=130THENSC=SC+500+BN:HN=HN+1
410 LOCATEX,Y:PRINT"  "+CHR$(29)+M$+"  ";
420 GOSUB3180
430 IFHN>9THEN LOCATE31,10:PRINT"G"+M$+"O"+M$+"A"+M$+"L":GL=1
440 IFHN=15THENCOLOR,13:BN=4500:HN=0:RS=1:GOSUB660
450 IFHN=1 AND RS=1THEN HN=0:GOSUB 660
460 '
470 '
480 IF JJ=0 AND(STRIG(0)ORSTRIG(1))THENJJ=1:JF=1:JP=12
490 IFPLAY(3)THEN40
500 SW=SW+1
510 IFSW=8THENSW=1:Z$="o5sm9000"+S$(6)+"v12o":PLAY"",Z$,S$(6)
520 A=FNA(1,5):Z$="v12R16"+S$(A)+"AG4.":PLAY"",Z$,S$(A)+"ag4."
530 GOTO 40
540 IFY>4THENY=Y-1:VR=VR-32
550 RETURN
560 IFY<20THENY=Y+1:VR=VR+32
570 RETURN
580 IFX>1THENX=X-1:VR=VR-1
590 RETURN
600 IFX<29THENX=X+1:VR=VR+1ELSEIFX>28ANDGL=1THEN RETURN3240
610 RETURN
620 GOSUB540:GOTO600
630 GOSUB600:GOTO560
640 GOSUB560:GOTO580
650 GOSUB580:GOTO540
660 LOCATE FNA(1,28),FNA(4,19):PRINT"♣";:RETURN
2000 REM        ﾒｲﾝ
2010 GOSUB3000
2020 REM
2030 COLOR 15,12,3:CLS:LOCATE0,3:GOSUB3220
2040 LOCATE0,22:GOSUB3220
2050 LOCATE0,3:FORA=1TO20:PRINT"o"+M$;:NEXT
2060 GOSUB3180:PUTSPRITE0,(0,208)
2070 Y1=24
2080 SC=0:X=1:Y=12:JJ=0:JF=0:JP=0:K=0:OV=0
2090 BN=0:HN=0:GL=0:RS=0:SW=0:SOUND7,184:SOUND8,0
2100 FORA=0TO1:S1(A)=0:CA(A)=0:X1(A)=FNA(110,200):NEXT
2110 VR=B5+32*12+1
2120 FORA=1TO15
2130  P=FNA(1,28):Q=FNA(4,19)
2140  IFVPEEK(B5+32*Q+P)=130THEN 2130
2150  LOCATEP,Q:PRINT"♣";
2160 NEXT
2170 M1(0)=1:M1(1)=-1
2180 LOCATE3,23:PRINT"Hit SPACE";
2190 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENLOCATE3,23:PRINT"              ";:GOTO 40 ELSE2190
3000 REM        ｼｮｷｾｯﾃｰ
3010 KEYOFF:WIDTH32:SCREEN1,3:A=RND(-TIME):DEFINT A-R,V-Z
3020 PLAY"","ov12t150","osm9000t150
3030 DIM X1(1),S1(1),CA(1),M1(1),S$(6)
3040 FORA=0TO5
3050 C=8:IFA>1THENC=32
3060  FORB=1TOC:READA$:Z$=Z$+CHR$(VAL("&H"+A$))
3070  NEXT:SPRITE$(A)=Z$:Z$=""
3080 NEXT
3090 SPRITE$(6)=STRING$(16,&HB7)+STRING$(16,&HED)
3100 FORA=1TO16:Z$=Z$+CHR$(&HAA)+"U":NEXT:SPRITE$(7)=Z$:Z$=""
3110 DEFFNA(X,Y)=INT(RND(1)*(Y-X+1)+X)
3120 '3110 ぎょうが ちがうと ほかのぎょうで エラーがでます。 ちゅうい !
3130 FORA=1TO6
3140  READS$(A)
3150 NEXT
3160 B5=BASE(5):M$=CHR$(29)+CHR$(31)
3170 RETURN
3180 REM        ｽｺｱ
3190 IFSC>SHTHENSH=SC
3200 LOCATE5,1:PRINTUSING"SCORE:######## HI:########";SC,SH
3210 RETURN
3220 FORA=1TO31:PRINT"o";:NEXT
3230 RETURN
3240 REM        goal
3250 LOCATE3,16:PRINT"Nice work!!
3260 LOCATE6,18:PRINTUSING"ClearanceBONUS:#######";JP*2500
3270 SC=SC+JP*2500:GOSUB3180:SF=SH
3280 FORA=1TO1600:NEXT:LOCATE3,20:PRINT"Hit SPACE to replay
3290 PUTSPRITE2,(0,208)
3300 IF STRIG(0)ORSTRIG(1) THEN 2030
3310 IFPLAY(0)THEN3300
3320 IFOVTHENSOUND7,&HB7:SOUND8,12:SOUND6,30:GOTO 3300
3330 PLAY"","","rrc8e8g8e8":GOTO 3300
3340 REM        crush
3350 LOCATE3,18:PRINT"Oh,unlucky...
3360 SC=SC/2:IF SF<SH/2 THEN SF=SH/2
3370 SH=SF:GOSUB3180
3380 GOTO 3280
10000 DATA 38,6C,F6,77,77,F6,6C,38:REM 8X8
10010 DATA 06,10,08,08,08,08,10,06
10020 DATA 1E,7F,F3,FD,7C,7C,7C,FD:REM 12X12
10030 DATA F3,7F,1E,00,00,00,00,00
10040 DATA 00,80,C0,E0,F0,F0,F0,E0
10050 DATA C0,80,00,00,00,00,00,00
10060 DATA 01,00,0C,02,03,03,03,02:REM 12 no mado
10070 DATA 0C,00,01,00,00,00,00,00
10080 DATA C0,00,00,00,00,00,00,00
10090 DATA 00,00,C0,00,00,00,00,00
10100 DATA 0F,1F,1C,39,EF,7F,2F,3F:REM 32X32
10110 DATA 3F,2F,7F,EF,39,1C,1F,0F
10120 DATA C0,C0,F0,F8,7C,3E,3F,3F
10130 DATA 3F,3F,3E,7C,F8,F0,C0,C0
10140 DATA 00,00,03,06,00,00,00,00:REM  32 mado!
10150 DATA 00,00,00,00,06,03,00,00
10160 DATA 3C,3C,00,00,80,C0,C0,C0
10170 DATA C0,C0,C0,80,00,00,3C,3C
10180 DATA cg8,c8r16c16g8,"c.",c8c8g8,c8c8c8
10190 DATA "r8c8c8c8c8r4."
10200 '87.1.11  by Dac
10210 'ﾜﾀｼﾊ ﾄｳｶｲｼﾉ ｱﾗｵ ﾆｲﾙ､ｲｴﾀﾞ
10220 'ﾄ ｲｳﾋﾄﾄﾊ ｶﾝｹｲ ﾅｲﾝﾃﾞｽﾖｰｰｵ
10230 'p.s   ｵﾓﾛｲﾖ｡ ﾔｯﾃﾐﾃｧ!!
10240 '       ｴﾁｾﾞﾝﾔ ﾋｮｳﾀ ﾉ"ｵｰﾙﾅｲﾄ" ﾐﾝﾅﾃﾞ ｷｺｳ !!
```

★こんな僕達は，世の中にいないほうが良いのでは…？：影さんの作ったバグたちより，親愛なるパパへ。(静岡県富士郡・ペンネームがムーネンペ13才)……【編：バグが影さんの息子なら，数えきれないくらい息子がいる。】

MSX/MSX2用

サッカー SOCCER ウオーズ WARS

KAMIDORA



Prologue

福島西高のサッカー部。ここには，おしんと，たつゆきと，まことというサッカー部員がいた。彼らはもっと部費が欲しかった。なぜなら，となりの南高は部費が10万円もあるからだ。

しばらくして，南高でニセ金を作っているといううわさが広まった。彼らは，サッカー部の部費もニセ金でないかと思い，のりこんでいく。この物語は，勇気ある少年たちの物語である。

How to play

緑色の少年をカーソル・キーで動かし，すべてのニセ金袋を消すゲームである。

少年は，キックが得意である。ボールをキックして，袋にぶつけるのである。

ボールをキックするには，ボールと重なりキックしたい方向のカーソル・キーを押すのである。押しつづけると遠くまで飛ぶが，限界がある。

ちなみに，青いブロックは，ボールをけって消せるが，赤いブロックは消せない。

それと，番人ドクロ（南校の校章なのだ！）が追う。つかまると当然ダメなのはもちろん，ドクロのけったボールに当たってもダメなのだ！

How to die

1.ドクロか，ドクロのけったボールにぶつかる。

2.タイムがなくなる。

Others

○ボールとボールを重ねるとタイムが大幅に引かれる。

○10,000点および70,000点，のち70,000点ごとに少年が１人増える。

○少年がすべて死ぬと終わり。

○隠れキャラ，隠れボーナスを捜せ！

○ドリブルというテクニックをおぼえよう。

Program

画面データにメモリをかなりとられたので他は手ぬきしてあります。

いちおう，REMと変数表をつけておきます。

Epirogue

BGMをつけました，けどいらねえという人は50行とINTERVALに関する命令をつけてください。ただし，その人はゲームに関し損をすることはまちがいありません。

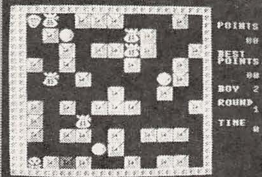
BASIC持有のキー反応のにぶさにイラつくと思いますが，なれれば200,000点くらいは軽いでしょう。ぼくのハイスコアは，628,000点くらいです。

それでは，さようなら。KAMYくんでした。

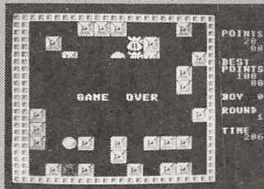
★　★

《第１表》

S	スコア
H	ハイスコア
MA	少年の数
T	タイム
R	ラウンド
X，Y	少年の座標
MX，MY	敵の座標
BX，BY	ボールの座標
D（X，Y）	仮想画面
	0なし　1青かべ　2赤かべ　3ボール　4ニセ金
M1，M2…M8	敵，少年などの最初の位置
KP	少年のキック力
TP	敵のキック力



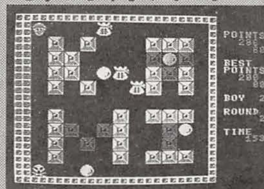
▲《写真１》ゲーム・スタート左上にいるのが自分だ。うまく動かせ！



▼《写真２》自分が全員やられるとゲーム・オーバー！気をつけよう！



▲《写真３》ブラボー!!面クリアだゾ!!つぎは，隠れキャラをだそう



▼《写真４》これは２面だ!!ボールの配置が１面よりもむずかしくなっている

★影さん，このあいだたのんだ白い粉の用意はできた。今夜９時に，例の場所だ!!（神奈川県横浜市・木村有昭13才）…【編：影さん！まずいんじゃないですか？影：おにぎりを作るのに，塩を切らしたんで，たのんだんだ。】

SOCCER WARSのプログラム・リスト

```
10 ' KAMIDOR SOFT·····SOCCER WARS
20 SCREEN 1,2:KEY OFF:A=RND(-TIME):WIDTH 32:COLOR 15,1,1
30 DEFINT A-Z:DEF FNR(K)=INT(RND(1)*K)+1:DIM D(14,14),D$(10),KX(3),KY(3)
40 DIM MU$(25):DEFSNG S,H,W
50 ON INTERVAL=81 GOSUB 320:INTERVAL OFF
60 GOSUB 1280:HI=100
70 S=0:MA=2:KP=2:TP=1:R=1:MQ=0:W=100
80 GOSUB 930:GOSUB 940
90 GOSUB 1170:KI=0:TK=0:MM=0
100 GOSUB 1000:TC=0
110 X=M1:Y=M2:MX=M3:MY=M4:KX=-1:KY=0:T=MT:DF=0
119 ' ●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●
120 INTERVAL ON:A=STICK(0):HX=(A=7)-(A=3):HY=(A=1)-(A=5):AC=A
130 IF D(X,Y)=3 THEN IF HX<>0 OR HY<>0 THEN GOSUB 350:GOTO 120
140 DM=D(X+HX,Y+HY):IF DM<>0 AND DM<>3 AND DM<>4 THEN HX=0:HY=0
150 X=X+HX:Y=Y+HY:PUT SPRITE 0,(X*16,Y*16-8),3
160 IF X=MX AND Y=MY THEN GOSUB 830
170 IF P1>0 THEN FOR AA=1 TO 200:NEXT:GOTO 280
180 IF D(MX,MY)=3 THEN GOSUB 510
190 D1=D(MX+KX,MY+KY):D3=D(MX+KY,MY+KX):D4=D(MX-KY,MY-KX)
200 D1=(D1=1)+(D1=2):D3=(D3=1)+(D3=2):D4=(D4=1)+(D4=2)
210 IF D3<>0 AND D4<>0 THEN 260
220 IF D3=0 AND D4=0 THEN IF RND(1)>.5 THEN D3=1 ELSE D4=1
230 IF D1=0 THEN IF RND(1)>.45 THEN 270
240 SWAP KX,KY:IF D4=0 THEN KX=-KX:KY=-KY
250 GOTO 270
260 IF D1<>0 THEN KX=-KX:KY=-KY
270 MX=MX+KX:MY=MY+KY:PUTSPRITE 2,(MX*16,MY*16-8),14
280 '
290 IF X=MX AND Y=MY THEN GOSUB 830
300 T=T-1:LOCATE 29,17:PRINTUSING "###";T:IF T=<0 THEN GOSUB 820
310 P1=P1+(P1>0):GOTO 120
319 ' ●●●●●●●●●●● MUSIC ●●●●●●●●●●●
320 PLAY "T180L8SM8000":PLAY MU$(TC)
330 TC=TC+1:1F TC=>25 THEN TC=1
340 RETURN
349 ' ●●●●●●●●●●● BOY KICK ●●●●●●●●●●●
350 :DS=0:BX=X:BY=Y:LOCATE BX*2,BY*2-1:PRINT "  "+G$+"  ":D(BX,BY)=0
360 IF D(BX+HX,BY+HY)=2 THEN HX=0:HY=0:GOTO 450
370 BX=BX+HX:BY=BY+HY:PUTSPRITE 1,(BX*16-HX*8,BY*16-8-HY*8),13
380 AA=D(BX,BY):IF AA=1 THEN S=S+1:GOSUB 680:MM=MM+1
390 IF AA=4 THEN S=S+5:KI=KI+1:GOSUB 640
400 IF AA=6 THEN S=S+50:GOSUB 660:IF T MOD 4=0 THEN KP=KP+1
410 IF AA<>3 AND AA<>5 THEN D(BX,BY)=0 ELSE IF AA=5 THEN D(BX,BY)=6
420 PUTSPRITE 1,(BX*16,BY*16-8),13:LOCATE BX*2,BY*2-1:PRINT D$(D(BX,BY))
430 IF KI=N THEN RETURN 700 ELSE IF BX=MX AND BY=MY THEN GOSUB 480
440 DS=DS+1:IF STICK(0)=AC AND DS=<KP THEN 360
450 IF D(BX,BY)=3 THEN IF R MOD 10<>9 THEN T=T-50 ELSE T=T-30
460 LOCATE BX*2,BY*2-1:PRINT D$(3):PUTSPRITE1,(0,209):D(BX,BY)=3
470 HX=0:HY=0:RETURN
480 IF DF>3 THEN RETURN ELSE S=S+1:P1=10:DF=DF+1
490 FOR A=0 TO 10:SOUND 8,15:SOUND 0,A*A*2:NEXT
500 SOUND 0,0:GOTO 1120
509 ' ●●●●●●●●●●● ENEMY KICK ●●●●●●●●●●●
510 :DS=0:BX=MX:BY=MY:LOCATE BX*2,BY*2-1:PRINT D$(0):D(BX,BY)=0:K1=KX:K2=KY
520 KX=SGN(X-BX):KY=SGN(Y-BY)
530 IF D(BX+KX,BY)=2 THEN KX=0 ELSE IF D(BX,BY+KY)=2 THEN KY=0
540 IF KX<>0 AND KY<>0 THEN IF RND(1)>.5 THEN KX=0 ELSE KY=0
550 IF D(BX+KX,BY+KY)=2 THEN KX=0:KY=0:GOTO 620
560 BX=BX+KX:BY=BY+KY:PUTSPRITE 1,(BX*16-KX*8,BY*16-8-KY*8),13
570 AA=D(BX,BY):IF D(BX,BY)<>3 THEN D(BX,BY)=0:IF AA=1 THEN GOSUB 680
580 IF AA=4 THEN TK=TK+1:KI=KI+1:GOSUB 640
590 PUTSPRITE 1,(BX*16,BY*16-8),13:LOCATE BX*2,BY*2-1:PRINT D$(D(BX,BY))
600 IF KI=N THEN RETURN700 ELSE IF BX=X AND BY=Y THEN D(MX,MY)=3:GOTO830
610 DS=DS+1:IF ((KX<>0 AND BX<>X)OR(KY<>0 AND BY<>Y)) AND DS=<TP THEN 550
620 LOCATE BX*2,BY*2-1:PRINT D$(3):PUTSPRITE1,(0,209):D(BX,BY)=3
630 KX=K1:KY=K2:RETURN
639 ' ●●●●●●●●●●● SOUND ●●●●●●●●●●●
640 SOUND 7,254:SOUND 8,15:FOR A=1 TO 35:SOUND 0,A*6:NEXT:SOUND 0,0
650 GOTO 1120
660 FOR AZ=1 TO 200 STEP 20:SOUND 7,254:SOUND 8,15:SOUND 0,AZ:NEXT
670 SOUND 0,0:GOTO 1120
680 SOUND 7,254:SOUND 8,15:FOR A=1 TO 5:SOUND 0,A*A:NEXT:SOUND 0,0
690 GOTO 1120
699 ' ●●●●●●●●●●● CLEAR! ●●●●●●●●●●●
700 INTERVAL OFF:SOUND 7,56:PLAY "V15","V15"
710 PLAY "R4 O6L8SM8000T160D4DDDDDDCC4C4CCCO5B-B-B-B-4B-AB-O6CC4CC4R4"
720 M1$="O6D4DDDDDDCC4C4CCCO5B-B-B-B-4B-AGF1"
730 M2$="O6L8SM8000T160O6RRRRCF4F4FFFEEEE4EDEF1":PLAY M1$,M2$
740 GOSUB 920:MQ=MQ+1
750 LOCATE 11,8:PRINT "BRAVO":LOCATE 8,10:PRINTUSING "BONUS ###00";MB
760 IF MM=0 THEN LOCATE 6,11:PRINT "TECHNIC  10000":S=S+100:MQ=MQ+3
770 IF N=TK THEN LOCATE 6,13:PRINT "SPECIAL  50000":S=S+500:KP=KP+5:MA=MA+2
780 IF TC=17 THEN LOCATE 6,12:PRINT "TIMING   10000":S=S+100:MQ=MQ+3
790 S=S+MB:GOSUB 1120:R=R+1:IF MM>15 THEN TP=TP+1:KP=KP-1
800 IF MQ>=3 THEN MQ=MQ-3:KP=KP+1
810 GOTO 90
819 ' ●●●●●●●●●●● DEID AND GAME END ●●●●●●●●●●●
820 LOCATE 10,12:PRINT "TIME OUT"
830 IF T>0 AND P1>0 THEN RETURN
840 INTERVAL OFF:FOR A=1 TO 150:PUT SPRITE 0,(X*16,Y*16-8),A MOD 14+2
850 SOUND 8,15:SOUND 0,A:NEXT:SOUND 0,0
860 SOUND 7,56:PLAY "O3L8SM8000T130EEEC2DDDO2B2":MA=MA-1:SOUND 7,254
870 FOR A=1 TO 15000:NEXT:KP=2
```

★江戸に栄えし町並みに「電波」と言ふかわら版屋あり。ここに住めし者に，ごきぶりのごとく速く，五万の舞魂をほうむりたる，つはものあり。人はこれを「影」と呼ぶ。(北海道旭川市・BOM15才)…**【影：あっぱれ!!】**

```
880 IF MA>=0 THEN RETURN 100 ELSE SOUND 7,56
890 PLAY "V15T14005C1C1C106C1","V15T140R105E1E1E1","V15T14005R1R1G1G1"
900 GOSUB 920:LOCATE 8,11:PRINT "GAME  OVER"
910 FOR A=1 TO 20000:NEXT:RETURN 70
920 FOR A=6 TO 16:LOCATE 6,A:PRINT SPC(14):NEXT
930 FOR A=0 TO 7:PUTSPRITE A,(0,209):NEXT:RETURN
939 ' ●●●●●●●●●●● DEMO ●●●●●●●●●●●
940 CY=0:CLS:FOR BY=1 TO 21 STEP 2:FOR BX=0 TO 30 STEP 2:LOCATE BX,BY
950 PRINT D$(CY MOD 2+1);:CY=CY+1:NEXT:NEXT
960 LOCATE 10,10:PRINT "SOCCER WARS!":LOCATE 9,12:PRINT "PUSH SPACE BAR"
970 LOCATE 4,20:PRINT "MCMLXXXVII KAMIDORA SOFT"
980 IF STRIG(0)<>0 THEN CLS:VPOKE &H2016,&H16:VPOKE &H2017,&H17:RETURN
990 VPOKE &H2016,FNR(13)+2:VPOKE &H2017,FNR(13)+2:GOTO 980
999 ' ●●●●●●●●●●● SCENE ●●●●●●●●●●●
1000 GOSUB 930
1010 FOR A=0 TO 23:LOCATE 0,A:PRINT STRING$(25,"ヲ");:NEXT
1020 FOR A=1 TO 22:LOCATE 2,A:PRINT STRING$(22," ");:NEXT
1030 FOR AY=1 TO 11:FOR AX=1 TO 11:LOCATE AX*2,AY*2-1:PRINT D$(D(AX,AY))
1040 NEXT:NEXT
1050 LOCATE 26,2:PRINT "POINTS":LOCATE 30,4:PRINT "00"
1060 LOCATE 26,6:PRINT "BEST":LOCATE 26,7:PRINT "POINTS":LOCATE 30,9
1070 PRINT "00":LOCATE 26,13:PRINT "ROUND":LOCATE 26,16:PRINT "TIME"
1080 LOCATE 26,11:PRINTUSING "BOY ##";MA:LOCATE 29,14:PRINTUSING "###";R
1090 LOCATE 29,17:PRINTUSING "###";T
1100 PUTSPRITE0,(M1*16,M2*16-8),3:PUTSPRITE2,(M3*16,M4*16-8),14
1110 IF STICK(0)=0 THEN 1110
1120 IF S>HI THEN HI=S
1130 LOCATE 25,3:PRINTUSING "######";S:LOCATE 25,8:PRINTUSING "######";HI
1140 IF S<W THEN RETURN
1150 MA=MA+1:W=W+700+(W=100)*100:LOCATE 26,11:PRINTUSING "BOY ##";MA
1160 RETURN
1169 ' ●●●●●●●●●●● MAKE SCENE ●●●●●●●●●●●
1170 IF R MOD 10=1 THEN RESTORE 1590:TP=TP+1
1180 N=0
1190 FOR AY=1 TO 11:READ A$:AX=1:FOR AA=0 TO 2
1200 B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,AA*2+1,2))),8)
1210 FOR AB=0 TO 3:D(AX,AY)=VAL("&B"+MID$(B$,AB*2+1,2))
1220 IF D(AX,AY)=0 AND AX<>12 AND FNR(10)=1 THEN D(AX,AY)=4:N=N+1
1230 AX=AX+1:NEXT:NEXT:NEXT
1240 READ M1,M2,M3,M4,M7,M8,MT,MB
1250 D(M7,M8)=5
1260 FOR A=0 TO 12:D(A,0)=2:D(A,12)=2:D(0,A)=2:D(12,A)=2:NEXT
1270 RETURN
1279 ' ●●●●●●●●●●● DATA READ AND DATA ●●●●●●●●●●●
1280 FOR A=0 TO 2:E$="":READ A$:FOR B=0 TO 31
1290 E$=E$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,B*2+1,2))):NEXT
1300 SPRITE$(A)=E$:NEXT:SPRITE$(A)=E$
1310 READ A$:IF A$="END" THEN 1340
1320 READ B$:FOR A=0 TO 7:VPOKE ASC(B$)*8+A,VAL("&H"+MID$(A$,A*2+1,2))
1330 NEXT:GOTO 1310
1340 FOR A=&H2000 TO &H201F:READ A$:VPOKE A,VAL("&H"+A$):NEXT
1350 FOR A=256 TO 727:B=VPEEK(A):VPOKE A,B OR B/2:NEXT
1360 FOR A=0 TO 24:READ MU$(A):NEXT
1370 G$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):D$(0)="  "+G$+"  ":D$(1)="クケ"+G$+"コサ"
1380 D$(2)="アイ"+G$+"ウエ":D$(3)="タチ"+G$+"ツテ":D$(4)="リル"+G$+"レロ"
1390 D$(5)="アイ"+G$+"ウエ":D$(6)="ミム"+G$+"メモ"
1400 RETURN
1410 DATA 00030F1F3F704F3D3D1F1F0D0E07030000C0F0F8FC0EF2BCBCF8F8B070E0C000
1420 DATA 00030F1F3F3F7F7F7F7F3F3F1F0F030000C0F0F8FCFCFEFEFEFEFCFCF8F0C000
1430 DATA 00030F1F1331391F0E06701E071E700000C0F0F8C88C9CF870600E78E0780E00
1440 DATA FFC0A09088878484,"ア",FF02060C1A144AD4,"イ",8587848A95AAD580,"ウ"
1450 DATA CAD40AA452A85400,"エ",FFC0A09088878484,"ク",FF02060C1A144AD4,"ケ"
1460 DATA 8587848A95AAD580,"コ",CAD40AA452A85400,"サ",0002064637B3DE78,"ミ"
1470 DATA 1E051F3E6E4C1000,"メ",0080C0C4D89AF63C,"ム",F040F0F8EC641000,"モ"
1480 DATA 00030F1F3F3F7F7F,"タ",00C0F0F8FCFCFEF6,"チ",7F7F3F3F1F0F0300,"ツ"
1490 DATA F6F6ECBCF8F0C000,"テ",00313B1F07000F0D,"リ",FF8181858589 81FF,"ヲ"
1500 DATA 008CDCF8F30DF2B1,"ル",1835387D703D0F00,"レ",18BC1CAE1EBCF000,"ロ",END
1510 DATA F1,F1,F1,F1,31,31,D1,D1,31,31,31,31,F1,F1,F1,F1
1520 DATA F1,F1,F1,F1,FC,F1,1C,17,D1,C1,D1,B1,F1,F1,F1,F1
1530 DATA R805F4FF4CC,AA2AAB-,06C1,06D4DD4DC05B-,06C4CC2R8
1540 DATA 05B-4B-B-4B-AB-,06C4CC2R8,05G4GC4CAG,05F2.CC
1550 DATA AA2AAB-,06D1,06D4DDDDC05B-,06C4CC2R8
1560 DATA 05B-4B-B-4B-AB-,06C4CC2R8,05G4GC4CAG,05F2.R4
1570 DATA 06D4DDDDDD,06CC4C4CCC,05B-B-B-B-4B-AB-,06CC4CC2
1580 DATA 06D4DDDDDD,06CC4C4CCC,05B-B-B-B-4B-AG,05F2.CC
1590 DATA 015010,1C0100,045104,440410,0100D0,001040,445404,400000
1600 DATA 451150,00D000,150450, 1, 1, 1,11, 3,11,  300,  30
1610 DATA 000000,110150,1402D0,14C190,110110,000000,101150,1890B0
1620 DATA 121080,101150,030000, 1, 1, 1,11,10, 3,  300,  20
1630 DATA 019000,200110,111410,310CA0,859150,800040,0454C4,200218
1640 DATA 012200,4512A0,800000, 1, 1, 4, 8,10, 4,  300,  40
1650 DATA C00000,2A9AA0,200020,2DAA20,223220,222220,220220,229AD0
1660 DATA 200020,2AAAA0,00000C,11, 1, 1,11, 7, 4,  200,  20
1670 DATA 000000,D5555C,100010,115510,113110,112110,1D0110,115510
1680 DATA 1000D0,155550,000000, 1, 1,11,11, 6, 6,  250,  20
1690 DATA 003000,888888,111110,444444,22222C,444444,222220,444444
1700 DATA 111110,B88888,003000,11, 1,11,11, 3,10,  240,  30
1710 DATA 000000,2A8AA0,00B800,14B850,00B800,AABAA8,00B800,14B850
1720 DATA 00B800,2A8AA0,000000, 6, 1, 8, 7, 5, 5, 220,   70
1730 DATA 020200,102010,115510,120210,002000,17AA50,C0000C,228A20
1740 DATA 228A20,228A20,0EBAC0, 6, 1,11,11, 2,10, 200,   40
1750 DATA 007400,301030,300030,300030,303030,0CCCC0,0CCCC0,0CCCC0
1760 DATA 0CCCC0,030300,000000, 6, 1, 6,11,12,12, 220,  100
1770 DATA 020000,208200,082080,82082C,208208,086480,020820,208200
1780 DATA 082080,02082C,038038,11, 1, 7, 3,11,11, 250,  200
1790 REM 1987/1/10 by KAMIDORA SOFT.
```

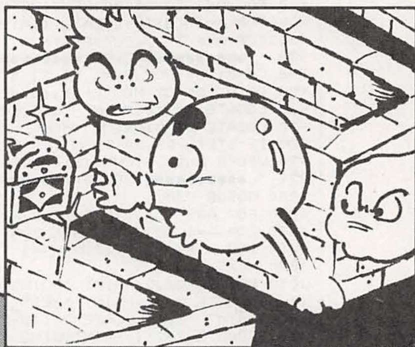
★僕の学校には，はじめ自分で買ったファミコンを壊し，友達から貸りたファミコンも壊し，新しく友人から買ったファミコンも壊した人がいます。もしかして影さんの弟では？(青森県上北郡・**泉水宏世13才**)…**【影：私以上だ!】**

MSX

MSX/MSX2用

JUMP BALL
(ジャンプ ボール)

SHIEDAR



STORY

ボール君の住んでいる村は年に一度のお祭りの準備で大忙しです。

ボール君は10才になりました。10才になると村のボールならだれでも，このお祭りで自分の勇気をためさなくてはなりません。

村の祭壇（さいだん）にはずっと昔に作られたといわれる迷路があって，お祭りの最初に，10才になるボールにその迷路を探険させるというしきたりがあります。ボール君ははたして無事にこの迷路から脱出できるでしょうか。

HOW TO PLAY

ボール君をカーソル・キーで左右に操って金塊（きんかい）を時間内にすべて取ってください。

しかし，ボール君には重力がかかっていて下にブロックがないと落ちていってしまいます。下にブロックがあるときはスペース・キーを押すことによってジャンプすることができます。

また，ブロックにもいろいろな種類があって，その上にボール君が乗るとジャンプできないブロックや乗ると消えてしまうブロックなどがあり，行く手をはばみます。

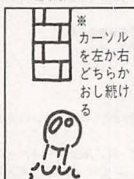
ボール君にはいろいろなテクニック（第1図）があります。まだ，他にもテクニックが隠されているかもしれません。捜してみてください。

AT LAST

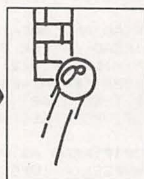
このゲームは全部で5面ありますが5面目はなかなかむずかしく仕上げています。コンテイニューもあることですし………。みなさん，全5面クリア目指してがんばってください。

あと，これはほんのちょっとだけマシン語を使用しておりますのでRUNする前にSAVEを。

1.連続ジャンプ

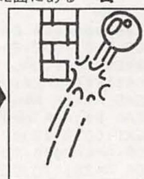


まずスペース・キーを押してジャンプ



ボールのすみとブロックが重なるようにしてスペースを押す

※この技の究極の形は2面にある

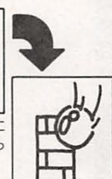


すると重なったブロックのところで，またジャンプできる

2.カミ技



まずブロックにのってそこから降りる

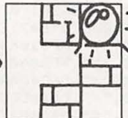


すぐカーソル・キーをもどすと1段下の位置にはまる

3.とおりぬけ

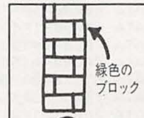


このばあいカーソル・キーを右にしてジャンプする

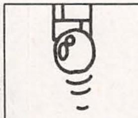


するととおりぬけてあそこの位置にいってしまう

4.のぼり技



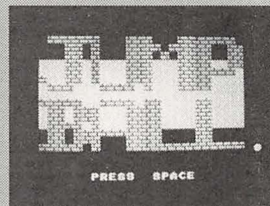
まずジャンプする



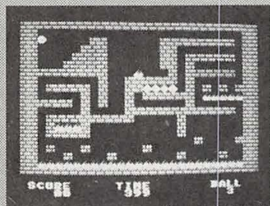
スペース・キーを押し続けると……

※他にもまだテクニックが隠されているかもしれません。捜してみてください。

《第1図》テクニック

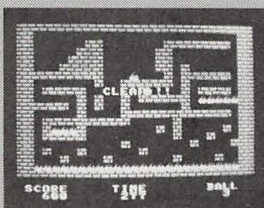


▲《写真1》JUMP BALLのタイトル画面。スペース・キーでスタート

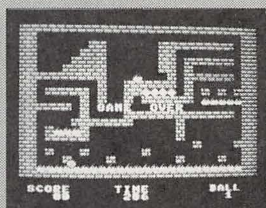


▲《写真2》ゲーム・スタート！中央のダイヤをすべて取るんだ!!

▼《写真3》やったー!! クリアしたゾ!!うまくジャンプしないとここまでいけないゾ！



▼《写真4》あっ！しまった!!下に落ちてしまった。ボールがなくなるとゲーム・オーバー



★ゲーム・センターで，プレイ中のアウトランを見ていて，突然シートがかたむいてきて，頭をぶつけてしまった。（東京都板橋区・座菜慈雨16才）……【編：影さんなんか，シートのうしろにしがみついてぐるぐる回っていた。】

JUMP BALLのプログラム・リスト

```
10 GOTO280
20 '- MAIN ------
30 S=STICK(0):X1=((S=7)-(S=3))*2
40 A1=VPEEK(9008):A2=VPEEK(9016)
50 A=VPEEK(&H1800+INT(Y/8)*32+(X+4+X1)/8):IFA=97THENPLAY"T255O6S0M5000L64DC":LOC
ATE(X+4+X1)/8,Y/8:PRINT" ";:JW=JW-1:SC=SC+20:POKE&HE065,103:R=USR(0):IFJW=0THEN2
10
60 IFA=99ORA=100ORA=101OR(A=102ANDA1<>0)OR(A=103ANDA2<>0)THENX1=0:Y1=0
70 IFA=96THEN240
80 Y1=Y1+1:IFY1>8THENY1=8
90 A=VPEEK(&H1800+INT(Y/8+SGN(Y1+2))*32+(X+4)/8):IFA=101THENIFX/8=INT(X/8)THENLO
CATEX/8,Y/8+SGN(Y1):PRINT" ";
100 IFA=97ORA=99ORA=100ORA=101OR(A1<>0ANDA=102)OR(A2<>0ANDA=103)THENY1=0:Y=INT(Y
/8)*8:IFA<>100OR(A=102ANDA1<>0)OR(A=103ANDA2<>0)THENIFSTRIG(0)THENY1=-7
110 IFI=0ANDTI/8=INT(TI/8)THENPOKE&HE065,102:R=USR(0)
120 IFA=96THEN240
130 IFA=98THENIFY1>2THENY1=2
140 IFA=98THENIFSTRIG(0)THENY1=-3
150 IFY+Y1<0THENY1=0
160 KEY(1)ON:X=X+X1:Y=Y+Y1:PUTSPRITE0,(X-4,Y-5),10,0:PUTSPRITE1,(X-4,Y-5),15,1:P
UTSPRITE2,(X-4,Y-5),1,2:LOCATE2,22:PRINTUSING"#####0";SC;:I=I+1:IFI=2THENTI=TI-1
:I=0:LOCATE13,22:PRINTUSING"####";TI;:IFTI<1THEN240
170 KEY(1)STOP:GOTO30
180 '- PUSH F1 -----
190 TI=1:I=1:KEY(1)OFF:RETURN
200 '- STAGE CLEAR -----
210 LOCATE11,8:PRINT" CLEAR !! ";:FORI=0TO1000:NEXT
220 SOUND0,60:SOUND1,0:SOUND8,16:SOUND11,50:SOUND12,1:SOUND13,8:SOUND7,190:FORI=
TI-1TO0STEP-1:SC=SC+1:LOCATE2,22:PRINTUSING"#####0";SC;:LOCATE13,22:PRINTUSING"#
###";I;:NEXT:SOUND8,0:GOTO410
230 '- DIE --------
240 PLAY"T255L64V15O6CO5BAGFEDC":FORI=0TO50:VPOKE6915,INT(RND(1)*16):NEXT
250 BL=BL-1:IFBL>0THEN420
260 PLAY"T255S0M10000O4L4EDCEDCEDCDDDL1C":LOCATE10,10:PRINT" GAME  OVER ":FORI=0
TO9000:NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):GOTO340
270 '- SHOKI ------
280 SCREEN1,2,0:COLOR 15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:CLEAR200,&HDFFF:DEFINTA-Z
290 VDP(0)=2:VDP(3)=255
300 FORI=14336TO14431:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=768TO799:READA$:VPOKE
I,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=800TO831:VPOKEI+J,VPEEK(792+IMOD8):NEXT:FORI=8960TO9023
:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
310 FORI=256TO767:VPOKEI,PEEK(&H1BBF+I)ORPEEK(&H1BBF+I)/2:VPOKE&H2000+I,241:NEXT
:FORI=256TO831:VPOKE2048+I,VPEEK(I):VPOKE4096+I,VPEEK(I):VPOKE10240+I,VPEEK(8192
+I):VPOKE12288+I,VPEEK(8192+I):NEXT
320 I=&HE000:DEFUSR=&HE000
330 READA$:IFA$<>"XX"THENPOKEI,VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO330
340 CLS:RESTORE670:LOCATE0,2:FORI=1TO15:READA$:PRINT"    "+A$:NEXT:LOCATE10,20:P
RINT"PRESS  SPACE":Y1=0:Y=110
350 Y1=Y1+1:IFY+Y1>165THENY1=-Y1+1
360 Y=Y+Y1:PUTSPRITE0,(230,Y),10,0:PUTSPRITE1,(230,Y),15,1:PUTSPRITE2,(230,Y),1,
2:FORI=0TO50:NEXT
370 IFSTRIG(4)THENCL=CL-1:GOTO400
380 IFNOTSTRIG(0)THEN350
390 CL=-1
400 SC=0:BL=2:ONKEYGOSUB190
410 CL=CL+1:BL=BL+1
420 ONCLMOD5+1GOSUB490,500,510,520,530,540:READJW:TI=JW*100:X=32:Y=8:X1=0:Y1=0:P
UTSPRITE0,(0,208)
430 CLS:FORI=0TO1000:NEXT:LOCATE3,21:PRINT"SCORE";:LOCATE2,22:PRINTUSING"#####0"
;SC;:LOCATE13,21:PRINT"TIME";:LOCATE13,22:PRINTUSING"####";TI;:LOCATE24,21:PRINT
"BALL";
440 PLAY"T255S0O4M10000L4CDEFFFEEEDDDL2C":LOCATE25,22:PRINTUSING"##";BL;:LOCATE1
2,8:PRINT"STAGE";CL+1;:LOCATE12,10:PRINT"READY !!":FORI=0TO5000:NEXT
450 IFVPEEK(9008)=0THENPOKE&HE065,102:R=USR(0)
460 IFVPEEK(9016)=0THENPOKE&HE065,103:R=USR(0)
470 LOCATE0,0:PRINT"  ";STRING$(28,"c"):FORI=1TO18:READA$:PRINT"  cc";A$;"cc":NE
XT:PRINT"  ";STRING$(28,"c"):I=0:GOTO30
480 '--------------
490 RESTORE830:RETURN
500 RESTORE1030:RETURN
510 RESTORE1230:RETURN
520 RESTORE1430:RETURN
530 RESTORE1630:RETURN
540 RETURN240
550 '- SPRITE AND CHR DATA ---
560 DATA0,0,0,0,3,4,9,B,F,F,7,3,0,0,0,0,0,0,0,0,C0,E0,F0,F0,F0,F0,E0,C0,0,0,0,0
570 DATA0,0,0,0,0,3,6,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
580 DATA0,0,0,3,4,8,10,10,10,10,8,4,3,0,0,0,0,0,0,C0,20,10,8,8,8,8,10,20,C0,0,0,
0
590 DATA8,10,32,76,7F,FF,E7,7E,18,3C,7E,FE,F8,7E,3C,18,FF,BF,FF,FF,FD,FF,DF,FF,D
F,DF,DF,0,FB,FB,FB,0
600 '- COLOR DATA --------
610 DATA61,61,61,81,91,A1,BF,F1,F1,F1,F1,FA,FA,A1,A1,A1,5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F,5F
620 DATA71,51,41,11,71,51,41,11,91,81,61,11,91,81,61,11,31,21,C1,11,31,21,C1,11,
91,D1,D1,11,91,D1,D1,11,F1,E1,E1,11,F1,E1,E1,11
630 '- MAC DATA -----
640 DATADD,21,65,E0,26,00,DD,6E,00,29,29,29,7C,C6,20,67,22,66,E0,06,08,DD,70,04,
21,00,00,CD,50,00,2A,66,E0,CD,4A,00,4F,2A,66,E0,11,3A,BD,19,7E,99,DD,77,03,21,00
,00,CD,53,00
650 DATA2A,66,E0,DD,7E,03,CD,4D,00,11,00,08,00,19,DD,7E,03,CD,4D,00,00,11,00,08,
00,19,DD,7E,03,CD,4D,00,2A,66,E0,23,22,66,E0,DD,46,04,10,B2,C9,00
660 DATA00,00,00,00,00,91,D1,D1,11,91,D1,D1,11,F1,E1,E1,11,F1,E1,E1,11,XX
670 '- TITLE ------
680 DATA" cccccd   ddc   ccdddddd "
690 DATA"    cc d   ddcc cccdd  dd"
700 DATA"    cc d   ddc c ccdd  dd"
710 DATA"bbbccbdbbbddcbbbccddbbdd"
720 DATA"bbbccbdbbbddcbbbccdddddb"
730 DATA"cbbccbdbbbddcbbbccddbbbb"
740 DATA"bcccbbbddddbcbbbccddbbbb"
750 DATA"bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
760 DATA"dddddbbccccbddbbbbccbbbb"
770 DATA"bddbddcbbbccddbbbbccbbbb"
780 DATA"bddbddcbbbccddbbbbccbbbb"
```

★みんなは，あの手この手を使って，ＯＦに載っているようだが，おれは，「その手」を使って載ったぜ!!（宮城県桃生郡・ＴＥＴＯ14才）……【編：しまった！「その手」を使われてしまったら，こまってしまうなぁ〜。】

```
790 DATA"bddddbcbbbccddbbbbccbbbb"
800 DATA" dd ddccccccdd    cc    "
810 DATA" dd ddc   ccdd    cc    "
820 DATA"ddddd c   ccddddddcccccc"
830 '- STAGE 1---------
840 DATA 4
850 DATA"                        "
860 DATA"      cc      ccccccccc "
870 DATA"     cdc      cc        "
880 DATA"    cddc      cc eeeeee "
890 DATA"   cdddc      cc c      "
900 DATA"cccccccc   `   c cddddd "
910 DATA"       c  cccccc c      "
920 DATA" ccccc c  ccaaaa c efefe"
930 DATA"     c c  c cccccc `````"
940 DATA"cccc c c  c      c      "
950 DATA"     c    ccccccecccccc "
960 DATA" eeeecccccc     e       "
970 DATA" c```c        f e     f "
980 DATA" ccccc          e   f   "
990 DATA"          f       c    c"
1000 DATA" c   c      c           "
1010 DATA"   c    c       c    e  "
1020 DATA"````````````````````````"
1030 '- STAGE 2 ----------
1040 DATA5
1050 DATA"     c                 a"
1060 DATA"cccc c cc ccc cc ccccccc"
1070 DATA"     d d   c   d d   ca "
1080 DATA" ccccc c   c   c c c c  "
1090 DATA" c     c   c   c   c c c"
1100 DATA" c    cc   c   cd  c cfc"
1110 DATA" c    c    c    c  c c  "
1120 DATA" cc   c    c    c  c c  "
1130 DATA" c    c    c    cc c c  "
1140 DATA" c   cc    c    cc c  c "
1150 DATA" c   c     c     c cc c "
1160 DATA" dc  c     c     c  d c "
1170 DATA" c   c     c     c  c   "
1180 DATA" c  cc     c     cc c   "
1190 DATA" c  c      c      c c   "
1200 DATA" c  c      c      c c   "
1210 DATA"    c      c      c cc  "
1220 DATA"    ca     c     ac ac``"
1230 '- STAGE 3 ----------
1240 DATA8
1250 DATA"                   c    "
1260 DATA"cc                 c  cf"
1270 DATA" cc                c  cf"
1280 DATA"  ccbbbbbbbbbc  cc cfgcf"
1290 DATA"aa ccbbbbbbbcc  cc c  cf"
1300 DATA"aa  ccbbbbbccc  cc c  cf"
1310 DATA"ff   ccbbbcccc  cc c  cf"
1320 DATA"      ccbccccc   c    cf"
1330 DATA"   f   ccc   cggcccccccf"
1340 DATA"        c  c    c aac  f"
1350 DATA"        c  cccccc aac cc"
1360 DATA"        cc      c ccc   "
1370 DATA"  c      cbbbbc c c ccc "
1380 DATA"      e  cbbbbc cfc   c "
1390 DATA"    f    cbbbbcfc c c c "
1400 DATA"         dddddd c c c c "
1410 DATA"       c        c c c   "
1420 DATA"````````        c   c   "
1430 '- STAGE 4 ----------
1440 DATA5
1450 DATA"    a  c                "
1460 DATA"    a    c cc   c   ee  "
1470 DATA"bbbbbbbc c d         c  "
1480 DATA"bbbbbbdd c c  f   f  c  "
1490 DATA"bbbbbdd  d c         c  "
1500 DATA"dddddd c   c`````````c  "
1510 DATA"       cceccddddddddddc "
1520 DATA"        ddd             "
1530 DATA"a                     a "
1540 DATA"f    f          dggggggg"
1550 DATA"              ccdddddddd"
1560 DATA"        e     c   c     "
1570 DATA"   c       f  c c c c   "
1580 DATA"              c c c c   "
1590 DATA"    `         c c c c   "
1600 DATA"  ` ``   `    c c c c g "
1610 DATA" `````` ```     cfcfc   "
1620 DATA"````````````    c   c  a"
1630 '- STAGE 5 ----------
1640 DATA8
1650 DATA"                        "
1660 DATA"                        "
1670 DATA"        c g eeeee eeeee "
1680 DATA"                        "
1690 DATA"  cc` a             e a "
1700 DATA"      cc                "
1710 DATA"                f      f"
1720 DATA"```                     "
1730 DATA"          f  ddddddddddd"
1740 DATA"        d     da  ge    "
1750 DATA"       dddddddddddd dcff"
1760 DATA"cc     gc     ac `  cc  "
1770 DATA"ag      c c cc c`    cff"
1780 DATA" d `    c c`cg cg    c  "
1790 DATA" d ``   c ccac ca g  c  "
1800 DATA" d  c   c cc d ccccd c  "
1810 DATA" d d````cfccg  ccc d    "
1820 DATA"  a       ccdc  ffc  c``"
```

★こら一！86年12月号のＭＳＸ用「ウルトラマン」の作者！僕を殺して何が楽しいんだよー。（千葉県市原市・C倉庫のバルタン星人14才）……【影：私は，あのゲームでバルタン星人に，さんざん殺されてしまったゾ!!】

MSX2用

Don（ドン）



原田　哲郎

STORY

ここは，人間の手のとどかない（と言われている）たいへんのどかな世界。そこに住んでいるのは，それはそれはとても小さな生き物でした。

いたずらぼうず，ドン君もそんな平和な星の住民です。

ある日，ドン君は，イカ仙人の弟子になりました。そして，くる日もくる日も，イカ仙人の修業を受け，みるみる成長していきました。そして，とうとうイカ仙人をこえる日が，きたのです。

「よくここまで，ワシの修業にたえてきたのう。これが最後の修業じゃ。このとなりの星は昔，"BUNMEI"というものが作ったらしく，そこには修行にもってこいの場所があるそうじゃ。まだワシは行ってないんじゃが，とにかく，そこに行けばわかる。それを解けば，お前の修行は，終わりじゃよ」

イカ仙人は，そう言って，ドン君をとなりの星へ連れて行き，さっさと帰ってしまったので，ありました。

そこにつくと，一つのかんばんが，ありました。それには，ボールをゴールに入れろと書いてありました。ドン君は，「なんだ，簡単じゃないか」と言って，おっぱじめました。

《第1表》

A%～K%…キャラクター・データ	♥DATA（面）の数字の意味♥
R$（n）……ラウンド・データ	0－空間
BR…………ラウンドの最高の数（＝13）	1－自分の位置
R……………ラウンド	2～4－ブロック
L……………残りのチャンス	5～7－ボール
V……………自分の向き（上と下）	8－Pow
X，Y………自分の座標	9－ゴール
Q……………スクリーン用	以上です。
I, J, A, A$…その他	

CHECKER FLAG

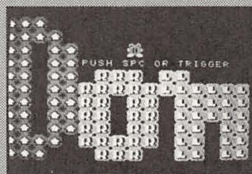
編：きれいな画面ですね。

Dr.D：MSX2ならあたりまえのことだよ。その分，グラフィック・データが増えとる。

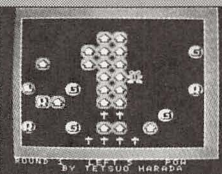
編：このゲームもパズルゲームですね。

Dr.D：そうだな，ブロックが斜めに動いてしまうというのが新しい点だろう。

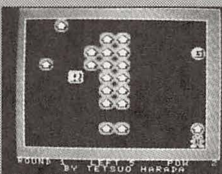
編：ハンマーをはじめに全部取ってからゲーム・スタートするので，ハンマーの位置は関係ないですね。



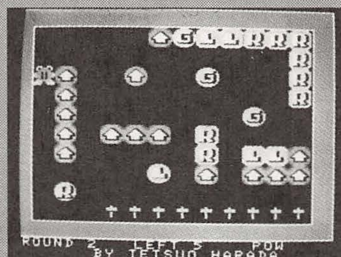
◀《写真1》タイトル画面。ジョイスティックでも遊べる



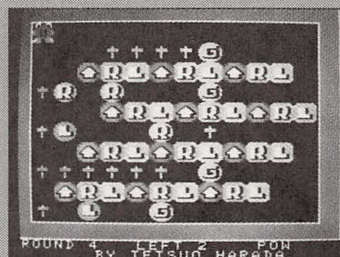
◀《写真2》ゲーム・スタート!!まずハンマーを取れ!!



◀《写真3》やったー!!これを入れれば面クリアだ!!



◀《写真4》これは2面だ!!玉の性格を理解できればOK



◀《写真5》これは5面。時間はあるからじっくり考えよう

★この僕は，いろいろなFM音源用VGMプログラムをPSGで再現できない音はない!!と信じています。PSGは最高ですよね!!（山梨県甲府市・PSGのバブルボブル）……【Yu－You：じゃぁ今度，僕のFM音源と勝負だ!!】

HOW TO PLAY

このゲームは思考型です。まず自分をカーソル・キーであやつります。ところどころに，ハンマーがあり，それを取ると，POWが一つ増えます。ここからちょっと，ややこしいのですが，POWが一つでもあれば，ブロック(四角)は，何回でも，押せます。しかし，ボール（まる）は，一つ押すたびに，POWが，一つ減り，0では，使えません。

また，ブロックは，ぶつかるまで進み，ボールは，3キャラ分先まで動きます。

そして，全部のボールを，ゴール(Ⓖ)に入れれば，面クリアです。ブロックやボールを押すには，ブロックやボールのほうのカーソル・キーを押しながらスペース・キーです。

ブロックやボールには，3とおりの動きかたがあります。それを説明します。

- ⬆……これは，ノーマルで，自分が，押した方向に，すなおに行きます。
- R……こいつは，自分が押した方向から右斜めに進んでしまう，ひねくれものです。

DONのプログラム・リスト

```
10 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥  DON ♥♥ BY TETSUO HARADA ♥ FOR MSX2(64K)  ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20 SCREEN 5:CLEAR 1000:COLOR=NEW:COLOR 15,1,1:CLS:DEFINTA-Z:I=66:BR=13
30 DIM A%(I),B%(I),C%(I),D%(I),E%(I),F%(I),G%(I),H%(I),I%(I),J%(I),R$(BR*10-1)
40 OPEN "GRP:" AS #1:DEFUSR=&H90:GOSUB 1490
50 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ INIT ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
60 GOSUB 1670:R=1:L=5:LE=0:R1=0:R2=0
70 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ WRITE A SCREEN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
80 CLS:LINE(1,1)-(223,190),8,BF:N=0
90 LINE(0,0)-(224,191),15,B
100 LINE(15,15)-(209,177),15,B
110 LINE(16,16)-(208,176),1,BF
120 Q=(R-1)*10:FOR I=0 TO 9:A$=R$(Q+I)
130 RR$(I)=A$
140 FOR J=1 TO 12:Z=VAL("&H"+MID$(A$,J,1)):ZX=J*16:ZY=(I+1)*16
150 ON Z GOTO 170,180,190,200,210,220,230,240,250
160 GOTO 260
170 COPY A%,0 TO (ZX,ZY),0:X=ZX:Y=ZY:GOTO 260
180 COPY G%,0 TO (ZX,ZY),0:GOTO 260
190 COPY H%,0 TO (ZX,ZY),0:GOTO 260
200 COPY I%,0 TO (ZX,ZY),0:GOTO 260
210 COPY C%,0 TO (ZX,ZY),0:GOTO 260
220 COPY D%,0 TO (ZX,ZY),0:GOTO 260
230 COPY E%,0 TO (ZX,ZY),0:GOTO 260
240 COPY J%,0 TO (ZX,ZY),0:GOTO 260
250 COPY F%,0 TO (ZX,ZY),0:N=N+1
260 NEXT:NEXT:V=1:PW=0:IF L>5 THEN LE=1
270 PRESET(8,192):PRINT #1,"ROUND";R;"  LEFT";L;"   POW"
280 PRESET(60,200):PRINT #1,"BY TETSUO HARADA"
290 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MAIN (はじまるぞ~) ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
300 ST=STICK(0)+STICK(1):X1=X:Y1=Y
310 IF STRIG(0)+STRIG(1) AND ST=2 THEN GOSUB 1310
320 IF PLAY(0)=0 THEN PLAY PL$(MU):MU=MU-(MU<>3):MU=MU+(MU=3)*3
330 VX=(ST=7)-(ST=3):X1=X1+VX*16
340 VY=(ST=1)-(ST=5):Y1=Y1+VY*16
350 IF POINT(X1+5,Y1+8)<>8 THEN GOSUB 420
360 IF POINT(X1+5,Y1+8)=1 THEN LINE(X,Y)-STEP(15,15),1,BF:X=X1:Y=Y1
370 V=-(ST=5)-(ST=1)*2+(ST<>1)*(ST<>5)*V
380 ON V GOTO 390,400
390 COPY A%,0 TO (X,Y),0:GOTO 300
400 COPY B%,0 TO (X,Y),0:GOTO 300
410 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ SUB ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
420 ZX=X1/16:ZY=Y1/16-1
430 A=VAL("&H"+MID$(RR$(ZY),ZX,1))
440 PW=PW-(A=8):IF A=8 THEN 930
450 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN RETURN
460 'IF X=KX AND Y=KY THEN PW=PW+5:'SOUND
470 IF PW<1 OR A=9 OR A=0 OR A=1 THEN RETURN
480 MID$(RR$(ZY),ZX,1)="0"
490 ON A-1 GOTO 520,570,640,710,770,850
500 RETURN
510 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ BLOCK 1  ♥♥♥♥
520 X2=X1:Y2=Y1:X3=X2:Y3=Y2
530 X2=X2+VX*16:Y2=Y2+VY*16:GOSUB 960
540 COPY G%,0 TO (X2,Y2),0:X3=X2:Y3=Y2
550 GOTO 530
560 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ BLOCK 2 ♥♥♥♥♥
570 X2=X1:Y2=Y1:X3=X2:Y3=Y2
580 X4=(VX=-1)+(VY=1)-(VX=1)-(VY=-1)
590 Y4=(VX=-1)+(VY=-1)-(VX=1)-(VY=1)
600 X2=X2+X4*16:Y2=Y2+Y4*16:GOSUB 960
610 COPY H%,0 TO (X2,Y2),0:X3=X2:Y3=Y2
620 GOTO 580
630 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ BLOCK 3 ♥♥♥♥
640 X2=X1:Y2=Y1:X3=X2:Y3=Y2
650 X4=(VX=-1)+(VY=-1)-(VX=1)-(VY=1)
660 Y4=(VX=1)+(VY=-1)-(VX=-1)-(VY=1)
670 X2=X2+X4*16:Y2=Y2+Y4*16:GOSUB 960
680 COPY I%,0 TO (X2,Y2),0:X3=X2:Y3=Y2
690 GOTO 650
700 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ BALL 1 ♥♥♥♥
710 X2=X1:Y2=Y1:X3=X2:Y3=Y2:PW=PW-1
720 FOR K=0 TO 2:X2=X2+VX*16
730 Y2=Y2+VY*16:GOSUB 990
740 COPY C%,0 TO (X2,Y2),0:X3=X2:Y3=Y2
750 NEXT:GOTO 1020
760 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ BALL 2 ♥♥♥♥
770 X2=X1:Y2=Y1:X3=X2:Y3=Y2:PW=PW-1
780 X4=(VX=-1)+(VY=1)-(VX=1)-(VY=-1)
790 Y4=(VX=-1)+(VY=-1)-(VX=1)-(VY=1)
800 FOR K=0 TO 2
810 X2=X2+X4*16:Y2=Y2+Y4*16:GOSUB 990
820 COPY D%,0 TO (X2,Y2),0:X3=X2:Y3=Y2
830 NEXT:GOTO 1020
840 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ BALL 3 ♥♥♥♥
850 X2=X1:Y2=Y1:X3=X2:Y3=Y2:PW=PW-1
860 X4=(VX=-1)+(VY=-1)-(VX=1)-(VY=1)
870 Y4=(VX=1)+(VY=-1)-(VX=-1)-(VY=1)
880 FOR K=0 TO 2
890 X2=X2+X4*16:Y2=Y2+Y4*16:GOSUB 990
900 COPY E%,0 TO (X2,Y2),0:X3=X2:Y3=Y2
910 NEXT:GOTO 1020
920 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ SUB 2 ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
930 LINE(X1,Y1)-STEP(15,15),1,BF:MID$(RR$(ZY),ZX,1)="0"
940 PRESET(208,192):PRINT #1,PW
950 RETURN
960 IF POINT(X2+5,Y2+8)<>1 THEN MID$(RR$(Y3/16-1),X3/16,1)=HEX$(A):RETURN 980
970 LINE(X3,Y3)-STEP(15,15),1,BF:RETURN
980 RETURN
990 IF POINT(X2+5,Y2+8)=14 THEN 1040
1000 IF POINT(X2+5,Y2+8)<>1 THEN 1390
1010 LINE(X3,Y3)-STEP(15,15),1,BF:RETURN
1020 PRESET(208,192):PRINT #1,PW:MID$(RR$(Y2/16-1),X2/16,1)=HEX$(A)::RETURN
1030 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ HOLE IN ! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1040 N=N-1:LINE(X3,Y3)-STEP(15,15),1,BF:LINE(X2,Y2)-STEP(15,15),1,BF
1050 PRESET(208,192):PRINT #1,PW
1060 IF N=0 THEN 1100
1070 RETURN 1080
1080 RETURN
1090 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ROUND CLEAR ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1100 RETURN 1110
1110 RETURN 1120
1120 A=USR(0):PLAY"V15O4L16CDECDECDEC4"
1130 PRESET(90,80):PRINT #1,"NICE !"
1140 PRESET(60,88):PRINT #1,"ROUND";R;"CLEAR!":IF R=2 THEN R1=1
1150 IF R=13 THEN R2=1
1160 R=R+1
1170 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 1170
1180 IF BR=>R THEN 80
1190 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ CONGLATULATION! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1200 SCREEN 1:WIDTH 29:KEY OFF:RESTORE 2590:GOSUB 1650
1210 READ A$:READ A$
1220 READ A$:IF A$="END" THEN 1250
1230 FOR J=1 TO 28:PRINT CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2-1,2)));:FOR I=0 TO 200
1240 NEXT:NEXT:PRINT:GOTO 1220
1250 IF INKEY$<>"" THEN 1250 ELSE END
1260 FOR K=0 TO 1:READ A$
1270 FOR J=1 TO 28:PRINT CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2-1,2)));:FOR I=0 TO 200
1280 NEXT:NEXT:PRINT:NEXT
1290 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 1290 ELSE SCREEN 5:GOTO 60
1300 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ GIVE UP !? ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1310 PRESET(60,200):PRINT #1,"GIVE UP IS [RET]"
1320 FOR I=0 TO 99
1330 IF INKEY$<>"" THEN 1330
1340 NEXT
1350 A$=INPUT$(1):IF A$=CHR$(13) THEN 1400
1360 PRESET(60,200):PRINT #1,"BY TETSUO HARADA"
1370 RETURN
1380 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MISS TAKE !! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1390 RETURN 1400
1400 RETURN 1410
1410 A=USR(0):PLAY"V15O3L8EDCEDCEDCR8C4"
1420 L=L-1:IF L>=0 THEN 80
1430 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ GAME OVER !! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1440 PRESET(68,80):PRINT #1,"DON'T MINE"
1450 PRESET(60,88):PRINT #1,"REPLAY [SPC]"
1460 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 60
1470 GOSUB 1800:GOTO 1460
1480 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ INPUT CHARACTER DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1490 RESTORE 1840:FOR I=0 TO 66:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1500 RESTORE 1870:FOR I=0 TO 66:READ A$: B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1510 RESTORE 1900:FOR I=0 TO 66:READ A$:  C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1520 RESTORE 1930:FOR I=0 TO 66:READ A$:   D%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1530 RESTORE 1960:FOR I=0 TO 66:READ A$:    E%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1540 RESTORE 1990:FOR I=0 TO 66:READ A$:F%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1550 RESTORE 2020:FOR I=0 TO 66:READ A$: G%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1560 RESTORE 2050:FOR I=0 TO 66:READ A$:  H%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
```

★受験生のボクは，ベーマガを読んでから勉強します。ちなみに，ボクは山下先生のファンです。サインください。
(京都府与言射郡・山下　誠15才)……【**編**：本当は，サインがほしくて書いたんでしょう。**影**：困るね，ミーハーは。】

・L……こいつは，Rと反対の左斜めに進んでしまいます。

そして，ボールがゴール以外の物にぶつかったら，1回チャンスが減り，5回で，ゲーム・オーバーです。

AT LAST

このゲームは，ジョイスティックでも，遊べます。

どうしてもできなくなった場合には，ちょっとややこしいですが，右斜めを，押しながらスペース・キーを押せば，下に，ギブアップするかを聞いてきますので，Yesならリターン・キーを，そうでなければ他のキーを押してください。

全部で，13面です。最後にメッセージがでますが，2とおりあって，一つは，短くて，だめだった場合です。

もう一つは，成功した場合です。

コンティニュー・モードもありますが，これをすると，真のメッセージが見れないでしょう。

面作りは，最初に作って，あとからできるか，確かめたので，解けない面は，ありません。

さあ，あなたは真のメッセージが見れるかな？

```
1570 RESTORE 2080:FOR I=0 TO 66:READ A$:    I%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1580 RESTORE 2110:FOR I=0 TO 66:READ A$:    J%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1590 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ INPUT ROUND&BGM DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1600 RESTORE 2140:FOR I=0 TO BR*10-1:READ R$(I):NEXT
1610 P$="V15L8":PL$(0)=P$+"O4AGAGO5C2O4EDCDE2"
1620 PL$(1)=P$+"O4A4G4A4B4GECDE4GECDE2"
1630 PL$(2)=P$+"O4AGAGO5C2CDC4O4BO4AGABO5C2R4"
1640 RETURN
1650 IF R1=1 AND R2=1 AND LE=0 THEN RETURN ELSE RETURN 1260
1660 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MAKE DEMO ! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1670 CLS:RESTORE 2530:Y=1
1680 READ A$:IF A$="END" THEN 1780
1690 FOR J=1 TO 16:Z=VAL(MID$(A$,J,1)):ZX=(J-1)*16:ZY=Y*16
1700 ON Z GOTO 1720,1730,1740,1750
1710 GOTO 1760
1720 COPY A%,0 TO (ZX,ZY),0:GOTO 1760
1730 COPY G%,0 TO (ZX,ZY),0:GOTO 1760
1740 COPY H%,0 TO (ZX,ZY),0:GOTO 1760
1750 COPY I%,0 TO (ZX,ZY),0
1760 NEXT:Y=Y+1:GOTO 1680
1770 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ DEMO ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1780 PRESET(84,68):PRINT #1,"PUSH SPC OR TRIGGER"
1790 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN RETURN ELSE 1790
1800 IF STICK(0)=8 THEN L=5:LE=1:RETURN 80
1810 RETURN
1820 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ CHARACTER DATA ♥♥(あとちょっと)♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1830 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥DON
1840 DATA 10,10,0F00,00FF,FF00,00F0,FF00,881F,F188,00FF,F100,8818,8188,001F,F800
,8888,8888,008F,0800,8888,8888,0080,880A,0888,8880,A088,88AA,0888,8880,AA88,88AA
,0888,8880,AA88
1850  DATA 88AA,0888,8880,AA88,A80A,0888,8880,A08A,0800,0888,8880,0080,AA00,8888
,8888,00AA,AA0A,88AA,AA88,A0AA,FAAA,A0AA,AA0A,AAAF,AAAF,A0AA,AA0A,FAAA,AAAA,00AA
,AA00,AAAA,0
1860 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥DON BACK
1870 DATA 10,10,0F00,00FF,FF00,00F0,FF00,88FF,FF88,00FF,FF00,88FF,FF88,00FF,FF00
,88F8,8F88,00FF,0800,8888,8888,0080,A80A,8888,8888,A08A,A8AA,8888,8888,AA8A,A8AA
,8888,8888,AA8A
1880  DATA A8AA,8888,8888,AA8A,A80A,8888,8888,A08A,0800,8888,8888,0080,AA00,8888
,8888,00AA,AA0A,88A8,8A88,A0AA,AAAA,A8AA,AA88,AAAA,AAAA,A0AA,8A88,AAAA,AAAA,00AA
,8A00,AAAA,0
1890 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥BALL
1900 DATA 10,10,0000,8808,8088,0000,0800,8888,8888,0080,8800,8188,8818,0088,8808
,1F88,88F1,8088,8808,FF81,18FF,8088,8888,FF1F,F1FF,8888,8188,FFFF,FFFF,8818,1F88
,FFFF,FFFF,88F1
1910  DATA 1188,FF1F,F1FF,8811,8888,FF1F,F1FF,8888,8888,FF1F,F1FF,8888,8808,FF1F
,F1FF,8088,8808,1111,1111,8088,8800,8888,8888,0088,0800,8888,8888,0080,0000,8808
,8088,0000,0
1920 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥BALL 2
1930 DATA 10,10,0000,AA0A,A0AA,0000,0A00,AAAA,AAAA,00A0,AA00,AAAA,AAAA,00AA,AF0A
,FFFF,F1FF,A01A,AF0A,11FF,FF1F,A011,AFAA,11FF,FFAA,AA11,AFAA,11FF,FFAA,AA11,AFAA
,11FF,FFAA,AA11
1940  DATA AFAA,11FF,FFAF,AA11,AFAA,FFFF,F1FF,AA1A,AFAA,1FFF,11FF,AAAA,AF0A,11FF
,F1FF,A01A,AF0A,11FF,FFAF,A011,A100,1111,11A1,001A,0A00,AAAA,AAAA,00A0,0000,AA0A
,A0AA,0000,0
1950 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥BALL 3
1960 DATA 10,10,0000,4404,4044,0000,0400,4444,4444,0040,4400,4444,4444,0044,4404
,FFFF,14F1,4044,4404,FFFF,14F1,4044,4444,FFFF,14F1,4444,4444,FFFF,14F1,4444,4444
,FFFF,14F1,4444
1970  DATA 4444,FFFF,FFFF,4411,4444,FFFF,FFFF,4411,4444,FFFF,FFFF,4411,4404,1111
,1111,4011,4404,4444,4444,4044,4400,4444,4444,0044,0400,4444,4444,0040,0000,4404
,4044,0000,0
1980 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥GOLE
1990 DATA 10,10,0000,DD0D,D0DD,0000,0D00,DDDD,DDDD,00D0,DD00,DDDD,DDDD,00DD,DD0D
,EEEE,EEEE,D011,DE0D,EEEE,EEEE,D011,DEDD,11EE,1111,DD1D,DEDD,11EE,EEEE,DD11,DEDD
,11EE,EEEE,DD11
2000  DATA DEDD,11EE,EE11,DD11,DEDD,11EE,EE11,DD11,DEDD,EEEE,EEEE,DD11,D10D,EEEE
,E1EE,D011,DD0D,1111,1111,D01D,DD00,DDDD,DDDD,00DD,0D00,DDDD,DDDD,00D0,0000,DD0D
,D0DD,0000,0
2010 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥BLOCK RED
2020 DATA 10,10,6600,8888,8888,0066,6606,8888,8888,6066,8866,8888,8888,6688,8866
,8188,8811,6688,8888,1F88,18F1,8888,8888,FF81,11FF,8888,8888,FF1F,F1FF,8818,8188
,FFFF,FFFF,8811
2030  DATA 1F88,FFFF,FFFF,18F1,1188,FF1F,F1FF,1811,8888,FF1F,F1FF,8818,8888,FF1F
,F1FF,8818,8866,1111,1111,6618,8866,8888,8888,6688,6606,8888,8888,6066,6600,8888
,8888,0066,0
2040 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥BLOCK2 RIGHI BLUE
2050 DATA 10,10,5500,4444,4444,0055,5505,4444,4444,5055,4455,4444,4444,5544,4F55
,FFFF,F1FF,5514,4F44,11FF,FF1F,4411,4F44,11FF,FF44,4411,4F44,11FF,FF44,4411,4F44
.11FF.FF44.4411
```

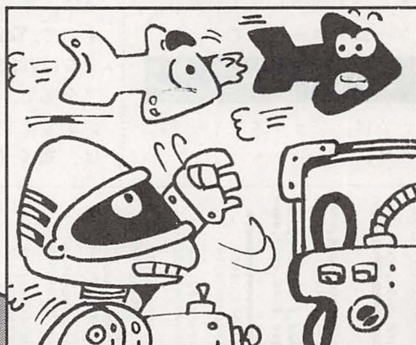
```
2060  DATA 4F44,11FF,FF4F,4411,4F44,FFFF,F1FF,4414,4F44,1FFF,11FF,4444,4F44,11FF
,F1FF,4414,4F55,11FF,FF4F,5511,4155,1111,1141,5514,5505,4444,4444,5055,5500,4444
,4444,0055,0
2070 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥BLOCK3 LEFT YELLOW
2080 DATA 10,10,BB00,AAAA,AAAA,00BB,BB0B,AAAA,AAAA,B0BB,AABB,AAAA,AAAA,BBAA,AABB
,AAAA,AAAA,BBAA,AFAA,FFFF,AA11,AAAA,AFAA,FFFF,AA11,AAAA,AFAA,FFFF,AA11,AAAA,AFAA
,FFFF,AA11,AAAA
2090  DATA AFAA,FFFF,AA11,AAAA,AFAA,FFFF,F1FF,AA1A,AFAA,FFFF,F1FF,AA1A,AFAA,FFFF
,F1FF,AA1A,A1BB,1111,1111,BB1A,AABB,AAAA,AAAA,BBAA,BB0B,AAAA,AAAA,B0BB,BB00,AAAA
,AAAA,00BB,0
2100 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥ POW SMOLL
2110 DATA 10,10,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
,0A00,00A0,0000,0000,0A00,00A0,0000,0000,4444,4444,0000,0000,4444,4444,0000,0000
,4444,4444,0000
2120  DATA 0000,0A00,00A0,0000,0000,0A00,00A0,0000,0000,0A00,00A0,0000,0000,0A00
,00A0,0000,0000,0A00,00A0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
,0000,0000,0
2130 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ROUND DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2140 DATA 800000000000,00002200000,00002220009,02002220000,000002210000
2150 DATA 70090220006,03200220000,00000880090,600902205000,00008880000
2160 '
2170 DATA 000002944333,00000000003,12005009003,02000000003,02000000900
2180 DATA 02022203000,020000030442,00000702022,06000000000,00088888888
2190 '
2200 DATA 002342333303,000902330303,900542034333,023028883888,00000003320
2210 DATA 000000318808,005060303020,222070038898,333070330290,003200308898
2220 '
2230 DATA 100000000000,000888890000,002342342340,860600090000,000234234234
2240 DATA 870006080000,002342342340,888888090000,023423423400,307009000000
2250 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ROUND 5 ♥♥♥
2260 DATA 000000000080,000444444468,000444444480,000440000000,000440000000
2270 DATA 000444444400,000443333300,000000002300,000333333300,109333333300
2280 '
2290 DATA 200020823432,340348030000,309040843434,400048006004,305040833333
2300 DATA 400048044444,030409800003,813008944444,037400830000,300048044444
2310 '
2320 DATA 324342343420,444444333330,444444333330,233900033730,333000033330
2330 DATA 000500034340,000003334440,888003330088,000003940000,100002340000
2340 '
2350 DATA 888880484440,833338484444,830938485044,837038480044,833338484440
2360 DATA 380000484444,381009480044,380000409044,380600484444,380000484440
2370 '
2380 DATA 222222333333,488884388883,481984380683,480584380083,488884388883
2390 DATA 444444388883,900044380083,000044300083,888888388883,222222333333
2400 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ROUND 10 ♥♥
2410 DATA 000400330043,004300330043,334444330043,333304031840,330004330043
2420 DATA 330043330044,334443444444,330043400444,330533904400,330033004400
2430 '
2440 DATA 108080808080,880808030808,033300444400,300030400040,300060400040
2450 DATA 033300444470,009530404060,360030400406,033350400040,000999990900
2460 '
2470 DATA 200020703000,208829033000,020260033009,020200093005,102000503080
2480 DATA 882600093080,020200003005,028208803009,288030003000,200920033300
2490 '
2500 DATA 108888888888,888888888888,044440200020,046000220220,040060202020
2510 DATA 043300400046,040505255540,040000200030,006500000005,999990999999
2520 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ DEMO DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2530 DATA 2220000000000000,2222000000000000,2202200010000000
2540 DATA 2202200000000000,2202203330440000,2202233333444444
2550 DATA 2202233033044444,2202233033044444,2202233033044044
2560 DATA 2222033333044044,2220003330044044,END
2570 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
2580 '♥♥♥ 0123456789abcdef0123456789abcdef0123456789abcdef01234567♥♥♥
2590 DATA 91FA3F95969C9220E59EDE96209B929C8EE62097E392F99FDE20F393
2600 DATA 92E1E4DE20928FE320F0F693A12020202020202020202020202020
2610 DATA A2F4FA20F4FA20F48FE420E492E09FDEA19C969C20F2FDE4DE989B96
2620 DATA 8FE0E587A1A3202020E4EEDEE4EEDE209D9DFDE3DE9298EEE4DEE620
2630 DATA EBE4E2E92096FDEADEFD96DE20E0E39699E32091F8EF9CE0A1202020
2640 DATA 9FFAE620F6F9E42E2E2E2E2E2E2E2E2E202020202020202020202020
2650 DATA 8181818181209AE9EE9CE920E4E5F8E9EE9CEA20E0E0DE92EF209492
2660 DATA 96DEE9209BE29492E9E0F220F792E8FD20EADE98EAE2E920F6E392E3
2670 DATA DE9D9A9AE6F320EB96DE9296DE98F920959FFA96DE91F8EF9DE9E3DE
2680 DATA 2095EAF4F2E620E0E1E992E398E0DE9B92A5A5A5A5A120E59520E4E5
2690 DATA F8E9EE9CE6209DFDE3DE92F9209297F3E9EA20F0E520E6FD99DEFD96
2700 DATA DE20E2988FE020F3E9E3DE2091F8EF9DA181818181812020202020
2710 DATA E5FDE0DE8FE3213F9DF9E420EEDE98EAA5A5A5A5A5A5A5A5A5A5A5
2720 DATA 9CDE9692E620E2E2DE982020202020202020202020202020202020
2730 DATA 53454520594F55204147414 94E2E427920E3E29520EAF7E0DE202020,END
```

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

(※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です)

UNITED ARROWS

ユナイテッド アロー



横井　敬明

★HOW TO PLAY

このゲームは，新しく開発された二つの矢印，UNITED ARROWSを使って，ポイント（▦）をとり囲む(「エンクローズ」する）というものです。

Ｕ Ｍ Ｈ Ｋで上下左右に動かせるのは片方の矢印だけで，もう片方の矢印はしばらくしてから，前の矢印が通ったところを追いかけていきます。

「エンクローズ」はスペース・キーを押して行ないます。スペース・キーを押すと二つの矢印を頂点とした四角形が描かれ，その内部のものが「エンクローズ」されたことになります。

画面には敵もいます。この敵を「エンクローズ」すると，敵は左上か右下に移されます。

このようにして，敵をさけて，ポイントを全部取ると面クリアです。

★POINT

ポイント：10点。しかし一度に二つ以上，囲んだときは10点，20点，30点とあがっていく

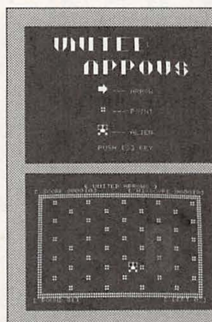
敵：面数×1,000

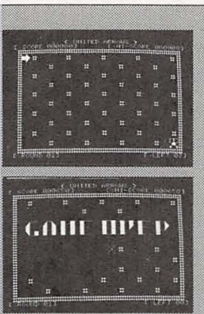
★LAST

面数は10面ですが，２周しないと全面クリアになりません。これは，敵の追いかけかたを二つにしたからです。それでは，また。

《第１表》変数表

X( )，Y( )	矢印の座標ストック	A$( )	矢印のキャラ
V( )	矢印の向きストック	VX( )，VY( )	上下左右の移動量
XX，YY	矢印の進向方向	S	スコア
V	はじめの矢の向き	H	ハイスコア
VV	あとの矢の向き	R，RR	面数（RRは画面プリントのときの）
Z，Z1	矢印移動時に使用	U	残りの矢印の数
TX，TY	敵の座標	C	ポイントの数
VX，VY	敵の進行方向	VR	53248
ZZ	どちらの矢印を追いかけるか	A$	キー入力用
P( )，Q( )	エンクローズのときの□の座標ストック	E	乱数用
X1, Y1, X2, Y2	エンクローズのときの矢の座標	X，Y	表示用
VP	エンクローズのときの進行方向	P	PEEK用
		PO	ポイントの点数
		M	データ読みこみ用
		PP	ポイント・プリント用





◀《写真１》UNITED ARROWSのタイトル画面

▶《写真２》左上の矢印を動かすと少し遅れてもう一つの矢印がついてくるぞ

◀《写真３》はい，エンクローズしてポイントをすべて取るといいんだよ

▶《写真４》ところが敵に３回つかまると，ホラ，ゲーム・オーバー

UNITED ARROWSのプログラム・リスト

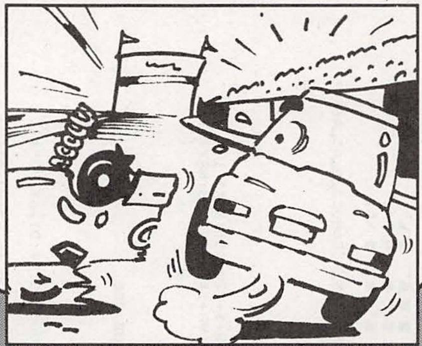
```
0 REM ++++++++++++++++++++
0 REM +                  +
0 REM +   UNITED ARROWS  +
0 REM +     FOR MZ-80 シリーズ +
0 REM +                  +
0 REM +   BY TAKAAKI YOKOI....+
0 REM +                  +
0 REM ++++++++++++++++++++
9 REM ■■■■■ ショキ セッテイ ■■■■■
10 DIM X(7),Y(7),V(7),A$(3),M$(25),VX(3),VY(3),P(16),Q(16):TEMPO 4
15 FOR I=0 TO 2:POKE 15596+I,0:NEXT I
20 VR=53248:GOSUB 1000:H=0:TEMPO 7
30 A$(0)="■■■■":A$(1)="■■■■":A$(2)="■■■■":A$(3)="■■■■"
40 VX(0)=2:VX(1)=0:VX(2)=-2:VY(3)=0:VY(0)=0:VY(1)=2:VY(2)=0:VY(3)=-2
50 S=0:U=3:R=1:RR=1
60 M$=M$(15+RR):GOSUB 800
70 FOR I=0 TO 7:X(I)=2:Y(I)=3:V(I)=0:NEXT I
80 V=3:Z=0:Z1=6
```

★今年３月号でベーマガを卒業します。３年半もの間，本当にありがとうございました。（京都府宇治市・西岡宏志17才）……【影：キミは卒業させん，もう１年読んでもらうぞ。オホン。編：影校長がこう言ってます。】

```
90 TX=36:TY=21
99 REM  ARROWS MOVE 
100 POKE 17828,0:GET A$:VV=V
110 IF A$=" " THEN 350
120 V=-1-(A$="K")-(A$="M")*2-(A$="H")*3-(A$="U")*4
130 IF V=-1 THEN V=VV
140 XX=VX(V):YY=VY(V)
150 X=X(Z):Y=Y(Z)
160 CURSOR X,Y:PRINT "  ";
170 X=X+XX:Y=Y+YY
180 IF (X<2)+(X>37)+(Y<3)+(Y>21) THEN X=X-XX:Y=Y-YY
190 IF PEEK(VR+X+Y*40)=248 THEN X=X-XX:Y=Y-YY
200 CURSOR X,Y:PRINT A$(V);
210 Z=Z-1:IF Z<0 THEN Z=7
220 X(Z)=X:Y(Z)=Y:V(Z)=V
230 CURSOR X(Z1),Y(Z1):PRINT "  ";
240 Z1=Z1-1:IF Z1<0 THEN Z1=7
250 CURSOR X(Z1),Y(Z1):PRINT A$(V(Z1));
260 IF ((X(Z)=TX)*(Y(Z)=TY))+((X(Z1)=TX)*(Y(Z1)=TY)) THEN 640
269 REM  ALIEN MOVE 
270 E=RND(1):IF E>.5 THEN 340
280 ZZ=Z1:IF R>10 THEN ZZ=Z
290 VX=SGN(X(ZZ)-TX):VY=0:IF E>.25 THEN VX=0:VY=SGN(Y(ZZ)-TY)
300 CURSOR TX,TY:PRINT"  ";
310 TX=TX+VX*2:TY=TY+VY*2:P=PEEK(VR+TX+TY*40)
320 IF P=248 THEN TX=TX-VX*2:TY=TY-VY*2:P=0
330 IF ((VX<>0)+(VY<>0))*(P<>0) THEN 640
340 CURSOR TX,TY:PRINT"";:GOTO 100
349 REM  ENCLOSE !!! 
350 X1=X(Z):Y1=Y(Z):X2=X(Z1):Y2=Y(Z1):X=X1:Y=Y1:PO=10
360 IF X1>X2 THEN VP=2:GOTO 380
370 IF Y1>Y2 THEN VP=3:GOTO 390
380 IF X1<X2 THEN VP=0:GOTO 400
390 IF Y1<Y2 THEN VP=1
400 FOR I=1 TO (ABS(X1-X2)/2+1)*(ABS(Y1-Y2)/2+1)
410 P=PEEK(VR+X+Y*40)
420 IF P=90 THEN X=X-VX(VP):Y=Y-VY(VP):VP=VP+(VP=3)*4+1:I=I-1:GOTO 490
430 CURSOR X,Y:PRINT"";
440 IF P=74 THEN MUSIC"A5G3FF5G3A3AFG3R0G3":TX=0:S=S+100*R:GOSUB 910
450 IF P=248 THEN C=C-1:USR(62):S=S+PO:PO=PO+10:GOSUB 910
460 P(I)=X:Q(I)=Y
470 ON I GOTO 490
480 IF (X1=X2)+(Y1=Y2)+(X=X1)+(X=X2)+(Y=Y1)+(Y=Y2)=-2 THEN VP=VP+(VP=3)*4+1
490 X=X+VX(VP):Y=Y+VY(VP)
500 NEXT I
510 FOR I=1 TO (ABS(X1-X2)/2+1)*(ABS(Y1-Y2)/2+1)
520 CURSOR P(I),Q(I):PRINT"  ";
530 NEXT I
540 IF TX=0 THEN TX=36:TY=21:IF X(Z)>19 THEN TX=2:TY=3
550 IF C>0 THEN 100
559 REM  CLEAR !! 
560 CURSOR 8,8:PRINT"";
570 CURSOR 8,9:PRINT"";
580 CURSOR8,10:PRINT"";
590 MUSIC"‾C5A3BBG5A3A‾C5A3BG5D3D7R7R7R5R3B3‾C5A3BBG5A3AB5R0B2B3G5D3E7R7R9"
600 MUSIC"‾C5A3BBG5A3A‾C5A3A‾D5B3‾C7R7R9‾C5A3BBG5A3A‾C5B3BG5D3E5G3DE7R9"
610 R=R+1:RR=R+(R>10)*10:U=U+1:IF R<21 THEN 60
620 PRINT"";:CURSOR15,10:PRINT"CONGRATULATIONS!"
630 FOR I=0 TO 20:MUSIC"_C0‾C":NEXT I:GOTO 770
639 REM  MISS!!! 
640 FOR I=1 TO 20
650 CURSOR X(Z),Y(Z):PRINT A$(I-INT(I/4)*4);
660 CURSOR X(Z1),Y(Z1):PRINT A$(I-INT(I/4)*4);
670 MUSIC MID$("CEGBDFABGFEDCCDEFGAB",I,1)+"0":NEXT I
680 CURSOR X(Z),Y(Z):PRINT"";:CURSOR X(Z1),Y(Z1):PRINT"";
690 U=U-1:IF U>0 THEN 60
699 REM  GAME OVER 
700 FOR I=7 TO 12:CURSOR 2,I:PRINT SPC(36);:NEXT I
710 CURSOR 4,8:PRINT"";
720 CURSOR 4,9:PRINT"";
730 CURSOR4,10:PRINT"";
740 GOSUB 910
750 MUSIC"C3E4R0E3G5R5E3G4R0G3A5R5E3DCDD5R5D3G5_B3C6R0C3_B_A3_A6R0"
760 MUSIC"_A2R0_A3AGG7E3DC2R0C3D6R0D3E5F3F7"
770 CURSOR 12,23:PRINT" PUSH [S] KEY ";
780 GET A$:IF A$="S" THEN 50
790 GOTO 780
799 REM  FIELD PRINT 
800 PRINT""
810 FOR I=1 TO 38:POKE VR+I+80,255:POKE VR+I+920,255:NEXT I
820 FOR I=2 TO 22:POKE VR+I*40+1,255:POKE VR+I*40+38,255:NEXT I
830 GOSUB 910:X=0:Y=0:C=0
840 FOR I=1 TO 45
850 M=ASC(MID$(M$,I,1))-48
860 FOR J=1 TO 4
880 IF MID$(M$(M),J,1)="1" THEN C=C+1:GOSUB 980
890 X=X+1:IF X=18 THEN X=0:Y=Y+1
900 NEXT J,I:RETURN
909 REM  SCORE PRINT 
910 CURSOR 12,0:PRINT"< UNITED ARROWS >";
920 CURSOR 0,1:PRINT"[:SCORE ";RIGHT$("00000"+STR$(S),6);"]";
930 IF H<S THEN H=S
940 CURSOR 22,1:PRINT"[:HI-SCORE ";RIGHT$("00000"+STR$(H),6);"]"
950 CURSOR 0,24:PRINT"[:ROUND ";RIGHT$("0"+STR$(R),2);"]";
960 CURSOR 30,24:PRINT"[:LEFT ";RIGHT$("0"+STR$(U),2);
970 POKE 54247,84:RETURN
979 REM  POINT PRINT 
980 PP=VR+X*2+2+(Y*2+3)*40
990 POKE PP,248:POKE PP+1,244:POKE PP+40,242:POKE PP+41,241:RETURN
999 REM  DEMO 
1000 PRINT"":PRINT
1010 PRINT"          "
1020 PRINT"          "
1030 PRINT"          ":PRINT:PRINT
1040 PRINT"          "
1050 PRINT"          "
1060 PRINT"          "
1070 CURSOR 15,12:PRINT " --- ARROW"
1080 PP=VR+15+16*40:GOSUB 990:CURSOR 17,17:PRINT" --- POINT"
1090 CURSOR 15,20:PRINT " --- ALIEN"
1100 MUSIC"R3A2B‾C‾C1B‾C‾D‾D‾CB‾C‾C5B3AR3A1R0A1R0A2A5G3R0G2G1DEGGFEDR5"
1110 CURSOR 15,24:PRINT"PUSH [S] KEY";
1120 GET A$:IF A$="S"=0 THEN 1120
1130 FOR I=0 TO 25:READ M$(I):NEXT I:RETURN
1139 REM  DATA 
1140 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1150 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1160 DATA "444444444444444444444444444444444444444444444"
1170 DATA "0000000<00038000?03??>0???<3??>000?00038000<0"
1180 DATA "00000000227<0=8102:0988846222008?000000000"
1190 DATA "000007878212308494 1>25084:42129084<41>1>00000"
1200 DATA "00001099>44941205050271<11048841121042?780000"
1210 DATA "249252492924909249492 4:492424925249292490924 8"
1220 DATA "00800020000 8001>?008:20228807;<000800020000 80"
1230 DATA "492489249924912492249264924492489249924912492"
1240 DATA "00001???>7??????>7??????>7??????>7???80000"
1250 DATA"12001?>?>1224900?>7?:4::?>1<840::7<0104018?>"
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

はしれ700



小笹　龍一

内　容

あなたの車"■"をはやくスタートから，ゴールまで，走らせるゲームです。

使いかた

プログラムをRUNさせると，マシン語の書き込みを実行します。

つぎに，ゲーム画面となり，中央のタテの緑の部分が，道路です。緑の道路の下の"Ⓐ"があなたの車です。

画面右側下のほうの"スタート"の文字の上の"—"が今のあなたの車の位置です。⇧のキーで，車をスタートさせると，走行距離に比例して，"出"が，画面上の"ゴール"に近づきます。走行中は，障害物として，"■"の形をした車が現れます。この車にぶつからないように，ゴールまでいってください。

あなたの車の操作は，カーソル・キーの⇦と⇨で左右に動かし，⇧がアクセル，⇩がブレーキです。

走行タイムは，10回分だけ，ゴール時に表示します。11回目からは，1回目にもどります。

マシン語のデータ部分はチェックサムを付けているので，入力ミスがあると入力ミスの行を，表示します。

障害物を無視して最高速で走ってみたい人は，

475　POKE$C012, 0:GOTO 330

と入力して，リターン・キーを押してください。

★参考にした書

oh!MZ 1985年1月号のエディッタ・アセンブラ

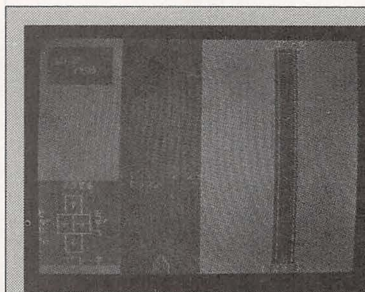
MZ－700　オーナーズマニュアル

《第1表》プログラムの流れ

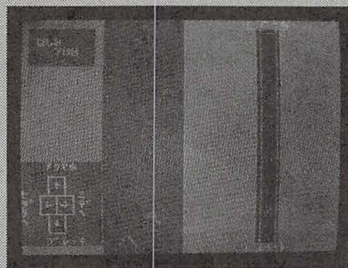
10……	初期設定
20……	マシン語が入力されているか!
30……	マシン語の入力ルーチンへ(540行〜)
40〜…	画面設定
230〜…	マシン語エリアの初期設定
310……	スタート・キーの入力
320……	走行タイムを0にする
330……	マシン語の実行（スタート・アドレスBD00)
340……	マシン語を抜けたときの処理
350……	D1が2のときはシフトブレイクを押した
360〜…	D1が3のときゴールインの処理
380〜…	走行記録の表示
470〜…	衝突したときの処理
520〜…	走行フラグ再設定とマシン語の実行へ
540〜…	マシン語を，BD00〜へ書き込む
660〜…	マシン語データ

《第2表》変数表

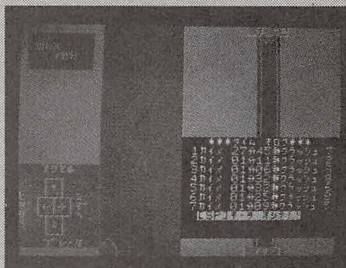
CC……	走行回数
C( )……	衝突の回数
T$( )…	走行タイム
D1……	マシン語をぬけるときのフラグ 1－衝突　2－シフトブレイク　3－ゴールイン
AX……	衝突したX座標



◀《写真1》さあ，スタート!アクセル(⇧キー) をふんでGO!



▶《写真2》走行中，障害として車が現れる。ぶつかるとタイムのロスだ!

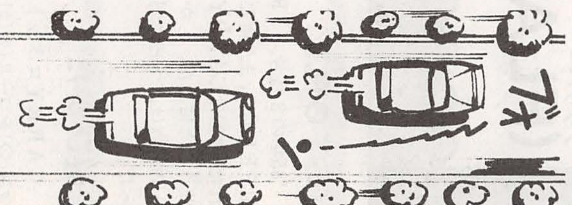


◀《写真3》やったゴールイン!今までのタイムの記録が表示されるぞ!

★うーん，見える，見える。ズバリ!このページはMZのページだ! どうだい影さん，大当たりだろ!!(宮城県角田市・目黒和彦15才)……【影：私が，さいくをしたのさ。どうだい，すごいだろ。謝礼を待ってるぜ。】

はしれ700のプログラム・リスト

```
5 REM **** ハシレ 700 ****
10 LIMIT $BCFF:TEMPO7:CC=0:DIM C(10),T$(10)
20 IF(PEEK($BF00)=1)*(PEEK($BE00)=189)*(PEEK($BF08)=201) THEN40
30 GOSUB540
40 COLOR,,,3:PRINT"■":CONSOLE0,25,10,10
50 COLOR,,1,4:PRINT"■"
60 CONSOLE:CURSOR29,1:PRINT"├─┤"
70 FOR I=2TO23:CURSOR29,I:PRINT"| |";:NEXT
80 CURSOR28,0:PRINT[3,6]" ゴ-ル"
90 CURSOR30,23:PRINT[1,]CHR$($62)
100 CURSOR28,24:PRINT[3,6]" スタ-ト";
110 CONSOLE1,4,1,8:COLOR,,6,1:PRINT"■■ハシレ    ■■■■700"
120 CONSOLE15,9,0,10:COLOR,,6,1
130 PRINT"■    アクセル   "
140 PRINT"      ┌─┐    "
150 PRINT"      |↑|    "
160 PRINT"ヒ ┌─┼─┼─┐ミ "
170 PRINT"ダ" |←|→|ギ" "
180 PRINT"リ └─┼─┼─┘ヘ "
190 PRINT"へ    |↓|    "
200 PRINT"      └─┘    "
210 PRINT"     ブ"レ-キ ";:CONSOLE:COLOR,,7
220 CURSOR14,23:PRINT[1,4]"▲■■■◥";
230 REM --- MACエリア BD00←→BF10 ----
240 POKE $C007,1,$50     :REM スピ°-ト"
250 POKE $C010,$B6,$D3   :REM キョリケイ
260 POKE $C00A,$A6,$D3   :REM カ-ノイチ
270 POKE $C00E,0         :REM キヨリカウント
280 POKE $C012,0         :REM RETノフラグ"
290 POKE $C014,0         :REM 1=カ-ストップ°
300 CURSOR10,14:PRINT[1,4]"[ホ]キ- デ"スタ■■■■■■■■■■■-トシマス !!   ":MUSIC"C3"
310 GET K$:IF K$<>"■"THEN310
320 TI$="000000"
330 USR($BD00):D1=PEEK($C012)
340 ON D1 GOTO470,350,360
350 REM --- SHIFT BREAK ------:END
360 REM --- ゴ"-ル ------------
370 T$(CC)=TI$:MUSIC"+B5":CONSOLE12,11,20,20:COLOR,,7,0:PRINT"■";
380 CURSOR23,12:PRINT"***タイム キロク***"
390 FOR I=0 TO CC
400 S3$=RIGHT$(T$(I),2):S2$=MID$(T$(I),3,2)
410 CURSOR 20,I+13:PRINT I+1;"カイメ ";S2$;"分";S3$;"秒";
420 PRINT"クラッシュ";C(I)
430 NEXT:CC=CC+1:IF CC=10 THEN CC=0
440 CONSOLE:PRINT[0,5]TAB(22);"[SP]キ-ヲ オシテ!!";
450 GETK$:IFK$<>" "THEN450
460 GOTO40
470 REM --- ショウトツ -------------
480 AX=14+PEEK($C00A)-$A6:COLOR,,1,4
490 FOR I=0TO20
500 CURSORAX,23:PRINT"╲■■■╱";:MUSIC"F0"
510 CURSORAX,23:PRINT"▁■■■▁";:MUSIC"G0"
520 NEXT:POKE$C012,0:POKE$C008,$50
530 C(CC)=C(CC)+1:GOTO330
540 REM--- マシンゴ"----------
550 PRINT"■!            *** マシンゴ"ニュウリョクチュウ ***"
560 M=$BD00:MM=0
570 FOR J=660 TO 980 STEP 10
580 S=0:FOR I=0TO $F
590 READ D$ :POKE M,VAL("$"+D$)
600 M=M+1:S=S+VAL("$"+D$):NEXTI
610 READ F$:IF VAL("$"+F$)<>S THEN 640
620 NEXT
630 RETURN
640 REM --- INPUT MISS ------
650 MUSIC"CODEF":PRINT J;"ギ"ョウニ ニュウリョク ミス アリ !!":END
660 DATA C5,D5,E5,F5,D3,E4,C3,1A,BD,CD, D,BE,3A,14,C0,FE,A69
670 DATA  1,CA,1A,BD,CD,37,BD,CD,C6,BE,CD,6B,BD,CD,8A,BE,9BE
680 DATA 3A,12,C0,B7,C2,2D,BD,CD,E4,BE,C3, 9,BD,CD,47, 0,87B
690 DATA D3,E0,F1,E1,D1,C1,C9,3A, E,C0,3C,32, E,C0,FE,50,972
700 DATA C0,AF,32, E,C0,2A,10,C0,36, 0,B7, 1,28, 0,ED,42,5AE
710 DATA 36,C9,22,10,C0,7C,FE,D0,CA,5E,BD,C3,64,BD,7D,FE,97F
720 DATA 46,CA,65,BD,C9,3E, 3,32,12,C0,C9,3E,F7,32, 0,E0,750
730 DATA 3A, 1,E0, 1,FF, 0,FE,DF,CA,D8,BD,FE,EF,CA,E8,BD,AB3
740 DATA FE,F7,CA,A0,BD,FE,FB,CA,BC,BD,CD,1E, 0,CA, 7,BE,AD2
750 DATA C9,2A, A,C0,AF,77,23,77, 1,28, 0, 9,77,2B,77,C9,591
760 DATA 2A, A,C0,7D,FE,AA,C8,E5,CD,91,BD,E1,23,22, A,C0,8D1
770 DATA 36,4E,23,36,4D, 9,36,42,2B,36,56,C9,2A, A,C0,7D,49C
780 DATA FE,A2,C8,E5,CD,91,BD,E1,2B,22, A,C0,36,4E,23,36,83D
790 DATA 4D, 9,36,42,2B,36,56,C9,3A, 8,C0,FE, 1,D8,FE,52,677
800 DATA DA,F8,BD,3D,32, 8,C0,C9,3A, 8,C0,FE,51,D2, 1,BE,871
810 DATA 3C,3C,3C,3C,32, 8,C0,C9,F5,AF,32,14,C0,F1,C3,E3,7F4
820 DATA BD,3E, 1,32,14,C0,C9,3E, 2,32,12,C0,C9,3A,14,C0,5E6
830 DATA FE, 1,C8,CD,91,BD,F5,E5,D5,C5,21,CA,D3,22, 4,C0,9FA
840 DATA  1,A2,D3,1E,18,16, A, A,77,23, 3,15,C2,27,BE,7B,4AA
850 DATA FE,17,CC,5E,BE,2A, 4,C0,B7, 1,28, 0,ED,42,E5,B7,796
860 DATA ED,42,44,4D,E1,22, 4,C0,1D,C2,25,BE,21, A,D0,3E,682
870 DATA  0,1E, A,77,23,1D,C2,53,BE,C1,D1,E1,F1,C9,D5,2A,7DE
880 DATA  A,C0,7E, 1,28, 0,54,5D,1A,FE,5B,CC,84,BE,FE,6C,70D
890 DATA CC,84,BE,13,1A,FE,5B,CC,84,BE,FE,6C,CC,84,BE,CD,9E7
900 DATA B0,BD,D1,C9,3E, 1,32,12,C0,C9,2A, 7,C0,2B,7C,B5,760
910 DATA C2,8D,BE,C9,F5,C5,D5,ED,5B,AE,BE,ED,4B,B1,BE,CD,B8D
920 DATA B3,BE,22,AE,BE,ED,5F,32,B0,BE,D1,C1,F1,C9,E9,64,A84
930 DATA 6D,83, 3,21, 0, 0,3E,10,29,CB,23,CB,12,D2,C1,BE,5A7
940 DATA  9,3D,C2,B8,BE,C9,CD,94,BE,7C,FE, 9,D0,21, A,D0,8B4
950 DATA 4F, 6, 0, 9,36,4B,23,36,4C, 1,28, 0,B7, 9,36,5B,2FE
960 DATA 2B,36,6C,C9,3A,14,C0,FE, 1,CA, 5,BF,2A, 7,C0,7C,69E
970 DATA FE, 1,DA,FF,BE,22,A1,11,CD,47, 0,CD,44, 0,C9,21,779
980 DATA  1, 1,C3,F5,BE,CD,47, 0,CC,33, 0, 0, 0, 0, 0, 0,48B
```



★"かしこ"って何ですか？（山形県飽海郡・**ドラゴンバスター13才**）……【**影**：そういや，そんな名前の女がいたっけなー。**つぐ美**：何をバカなこと言ってるんですか。それは婦人の手紙の終わりにつける言葉です。かしこ。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

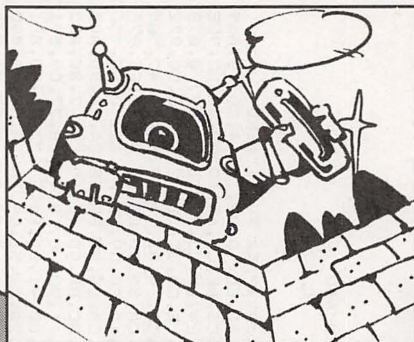
キャリー

CARRY

フラッパー

(FLAPPER II)

小川　敬是



STORY

'85年の3月号，ＪＲ－100のＦＬＡＰＰＥＲ君は，また新たな任務を与えられた。今回はＣＡＲＲＹロボット(ヿ⟨)を使うことにした。しかし，このロボットの弱点は，ヘビに弱いということだった。

遊びかた

ＣＡＲＲＹロボット(ヿ⟨)を操作して，金塊(◇)をゴール(左はしの［○○］)に押したり，落としたりして運んでください。

キー操作

カーソル・キー（⇤，⇥）で左右，スペース・キーで上昇，はなすと下降。

パステル・グリーンのブロックは，［Z］［X］で左右に穴が掘れます。あと，金塊を壁などに押しつけてしまって，面クリアが不可能となった場合，［CR］キーを押せば，やりなおせますが，１回ミスとなります。

ヘビ(〜)につかまってもミスになり，３回ミスでゲーム・オーバーになります。

その他

ラウンドは全部で10面です。ちなみに私のＭＺにはＰＣＧが付いてますので，なかなか，きれいなキャラクターです。

それと私とＦＬＡＰＰＥＲの製作者，高見沢君はお友達です。そうです，彼のプログラムの一番最後の行を見てやってください。……"ＣＨＲ"ＭＡＤＥ"Ｋ．ＯＧＡＷＡ"と書いてあるでしょう。

CHECKER FLAG

Dr.D：画面データを16進数で作っているから，どんな面があるのかわからなくていい。

編：ＢＩＮ＄を使って，２進数に変換しているのがいいですね。

Dr.D：こういったゲームを作るのに便利な関数だな。このゲーム自体はシンプルだが，まあ，よくできている。残念なのは敵の移動ルーチンがシンプルすぎることだ。



◀《写真１》まん中の下に現れるロボットを操作するのだぞ



▶《写真２》わっせわっせと金塊をゴールに運ぶ！



◀《写真３》ヘビにつかまって，３回ミスるとホラこのとおり

CARRYのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■ ショキセッテイ ■■■■■■■■
20 DEFINTA-Z
30 S=0:M=3:R=1
40 X=20:Y=20:COLOR7,0:CLS:E=20:F=2:HEBI$=CHR$(&H69):C1$=""
50 '■■■■■■■■ ガメン ■■■■■■■■
60 '
70 COLOR5,6:ON R RESTORE 560,680,720,760,800,840,880,920,960,1000,1040:GOSUB560:
COLOR7,0
80 COLOR2:FORI=0TO39:LOCATEI,1:PRINT"■":LOCATEI,21:PRINT"■";:NEXTI:T=0
90 FORI=1TO20:LOCATE0,I:PRINT"■":LOCATE39,I:PRINT"■";:NEXTI
100 GOSUB420
110 LOCATE1,21:COLOR6:PRINT"□□":PLAY7,"G6E5+C3#A6#AA5GF3CG6G5R3G6E5+C3#A6#AA5GF3
C+C5+C+C+C+C+C+C3+D0+C+D+C+D+C+D+C+D+C+#D+C+#D+C+#D+C+#D+C+#D+C+#D+C+E+C+E+C+E+C
+E+C"
120 '■■■■■■■■ メイン ■■■■■■■■
130 K$=INKEY$(0):COLOR7
140 IFX>2THENIF(K$="■")*(SCRN$(X-1,Y,1)="◆")*(SCRN$(X-2,Y,1)=" ")THENLOCATEX,Y:P
RINT" ":GOSUB330
150 IFX<37THENIF(K$="■")*(SCRN$(X+1,Y,1)="◆")*(SCRN$(X+2,Y,1)=" ")THENLOCATEX,Y:
```

★ファミコンで火の鳥をやっていたら，"おにがわら"が突然分割して，おそってきました。恐ろしくなった僕は店に行ってジェット・エンジンを買い，急いで逃げました。(石川県加賀市・じゃんぼりー16才)……【影：ほー。】

```
PRINT" ":GOSUB370
160 IF(K$="▣")*(SCRN$(X-1,Y,1)=" ")THENLOCATEX,Y:PRINT" ":X=X-1:BEEP1:BEEP0
170 IF(K$="▣")*(SCRN$(X+1,Y,1)=" ")THENLOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+1:BEEP1:BEEP0
180 IF(K$=" ")*(SCRN$(X,Y-1,1)=" ")THENLOCATEX,Y:PRINT" ":Y=Y-1:BEEP1:BEEP0
190 IF(K$<>" ")*(SCRN$(X,Y+1,1)=" ")THENLOCATEX,Y:PRINT" ":Y=Y+1:BEEP1:BEEP0
200 IF(K$="Z")*(SCRN$(X-1,Y,1)=" ")*(SCRN$(X-1,Y+1,1)="▒")*(SCRN$(X,Y+1,1)<>" ")
THENPLAY7,"+B0+G+C":LOCATEX-1,Y+1:PRINT" "
210 IF(K$="X")*(SCRN$(X+1,Y,1)=" ")*(SCRN$(X+1,Y+1,1)="▒")*(SCRN$(X,Y+1,1)<>" ")
THENPLAY7,"+B0+G+C":LOCATEX+1,Y+1:PRINT" "
220 T$=SCRN$(1,20,1):U$=SCRN$(2,20,1):IF(T$="♦")+(U$="♦")THENPLAY7,"+C0C+GG":LOC
ATE1,20:PRINT"  ":T=T+1:S=S+10:X=X+1:GOSUB420:IFT=7THEN440
230 IFK$=CHR$(13)THEN470
240 '■■■■■■■■■■■■ テキ ウゴキ   ■■■■■■■■■■■■
250 T1=T1+1:POKE53248!+X+40*Y,229:IFT1<>4THEN130ELSET1=0
260 COLOR5:LOCATEE,F:PRINTC1$
270 IFC1$="▒"THENCOLOR5,6:LOCATEE,F:PRINTC1$
280 IFC1$="♦"THENCOLOR6,0:LOCATEE,F:PRINTC1$
290 E=E-SGN(E-X):F=F-SGN(F-Y):C1$=SCRN$(E,F,1):LOCATEE,F:COLOR2,0:PRINTHEBI$:COL
OR7,0
300 IF(E=X)*(Y=F)THEN470
310 GOTO130
320 '■■■■■■■■■■■■ タカラ ウゴカス ■■■■■■■■■■■■
330 BEEP1:BEEP0:X=X-1:COLOR6:LOCATEX-1,Y:PRINT"♦ ";:A=X-1:B=Y+1
340 IFSCRN$(A,B,1)=" "THENLOCATEA,B-1:PRINT" ":LOCATEA,B:COLOR6:PRINT"♦":B=B+1:P
LAY7,"COGO":GOTO340
350 GOSUB530
360 RETURN
370 BEEP1:BEEP0:X=X+1:COLOR6:LOCATEX+1,Y:PRINT"♦";:A=X+1:B=Y+1
380 IFSCRN$(A,B,1)=" "THENLOCATEA,B-1:PRINT" ":LOCATEA,B:COLOR6:PRINT"♦":B=B+1:B
EEP1:BEEP0:GOTO340
390 GOSUB530
400 RETURN
410 '■■■■■■■■■■■■ プリント     ■■■■■■■■■■■■
420 COLOR4:LOCATE0,22:PRINT"SCORE:";S;TAB(20);"HI-SC:";H:PRINT"MAN  :";M;TAB(20)
;"ROUND:";R:RETURN
430 '■■■■■■■■■■■■ メン クリア    ■■■■■■■■■■■■
440 IF(R=2)+(R=4)+(R=6)+(R=8)+(R=10)THENM=M+1:FORI=1TO5:BEEP:FORJ=1TO100:NEXTJ,I
450 S=S+R*100:R=R+1:PLAY7,"C4R0C4R0C4R0C9R3C4R0C4R0C4R0C9R3C4R0C4R0C4R0CECECECEC
ECER5C0ECERCECERCECERCECECECECE1R4C0ECECERCECECERCECECER1+C9R5":GOTO40
460 '■■■■■■■■■■■■ ヤラレター!    ■■■■■■■■■■■■
470 M$="GECB":Y$="\/X*":FORI=1TOLEN(Y$):LOCATEX,Y:COLOR6:PRINTMID$(Y$,I,1):PLAY6
,MID$(M$,I,1)+"RRRR":NEXTI:M=M-1:IFM<>0THEN40
480 COLOR6:G$="*** GAME OVER ***":FORI=1TOLEN(G$):LOCATE10+I,10:PRINTMID$(G$,I,1
):PLAY7,"+B0":NEXTI
490 LOCATE13,12:PRINT"PUSH'S'KEY!!"
500 K$=INKEY$:IFK$<>"S"THEN500
510 IFS>H THEN H=S
520 GOTO30
530 IFSCRN$(X,Y-1,1)<>"♦"THENRETURN
540 IFSCRN$(X,Y-1,1)<>"♦"THENRETURN
550 COLOR6:LOCATEX,Y:PRINT"♦":LOCATEX,Y-1:PRINT" ":PLAY7,"C0ABD+CGFCGDCEA+C":GOT
O470
560 '■■■■■■■■■■■■ ガメン データ ■■■■■■■■■■■■
570 FORI=6TO17:FORJ=0TO32STEP8
580 READB,A$:A=VAL("&H"+A$)
590 A$=BIN$(A)
600 FORL=B TO 7:Q$=MID$(A$,L-B+1,1)
610 IFQ$="1"THENLOCATEJ+L,I:PRINT"▒"
620 NEXTL:NEXTJ,I:ON R RESTORE 670,710,750,790,830:COLOR6,0
630 FORI=1TO7:READ X9,Y9:LOCATEX9,Y9+2:PRINT"♦":BEEP:NEXTI:RETURN
640 DATA 2,3C,2,31,0,E3,0,C6,2,30,1,7E,1,79,0,F3,0,E6,2,30,1,70,0,FD,0,BB,1,76,2
,30,1,60,0,CD,0,BB,1,76,2,30
650 DATA 1,60,0,CD,0,B3,1,67,1,70,1,60,0,FD,0,E3,0,C3,0,E0,1,60,0,FD,0,F3,0,E1,0
,C0,1,60,0,CD,0,BB,1,71,0,C0
660 DATA 1,60,0,CD,0,9B,2,31,0,C0,1,70,0,CD,0,9B,2,31,0,C0,1,7E,0,CD,0,9B,2,31,0
,C6,2,3C,0,CD,0,9B,2,31,0,C6
670 DATA 4,13,6,4,12,5,18,5,27,10,30,3,37,13
680 DATA 1,66,0,FC,3,1F,0,9E,2,3C,1,7E,0,FC,3,1F,0,BF,1,7E,1,7E,3,18,7,01,0,BF,1
,7E,1,7E,3,18,7,01,0,B3,1,66
690 DATA 1,7E,2,38,6,03,0,B3,1,66,1,66,2,31,0,C3,2,33,1,66,1,66,1,71,0,C7,2,33,1
,66,1,66,1,60,5,06,2,33,1,66
700 DATA 1,66,0,E0,5,06,2,33,1,66,1,66,0,C0,5,06,2,3F,1,7E,1,66,0,FC,5,06,2,3F,1
,7E,1,66,0,FC,5,06,3,1E,2,3C
710 DATA 6,5,8,10,9,8,16,9,21,8,28,4,34,5
720 DATA 0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,1,60,0
,00,4,08,0,00,0,00,0,F0,0,00
730 DATA 3,1C,0,00,0,00,2,30,0,00,2,3E,2,3F,0,E0,2,30,0,00,1,7F,0,00,0,00,2,30,0
,E0,1,7F,2,30,1,60,2,31,0,F0
740 DATA 1,7F,3,18,0,C0,2,31,0,B0,2,3E,4,08,0,80,2,3B,0,B0,3,1C,3,18,0,C0,3,1F,2
,3A,4,08,2,30,1,60,4,0E,3,1C
750 DATA 10,14,12,11,14,8,16,11,18,14,25,6,33,10
760 DATA 3,1F,0,FF,0,8E,0,A4,0,CC,3,10,4,08,0,98,0,AE,0,EE,3,10,4,0A,0,98,0,AA,0
,AA,3,10,4,08,0,98,0,AA,0,EE
770 DATA 3,10,4,0A,0,8C,0,EE,0,CC,3,10,4,08,0,86,0,AA,0,A8,3,1F,0,FF,0,86,0,AA,0
,A8,4,0F,0,FF,5,06,0,AA,0,A8
780 DATA 3,18,4,09,0,9C,0,AA,0,A8,3,10,4,0C,0,80,0,00,0,00,2,30,5,04,0,C0,0,00,0
,00,2,3F,0,FF,0,DF,0,FF,0,FE
790 DATA 2,12,8,9,9,14,17,12,19,4,28,4,25,15
800 DATA 1,7F,0,FF,0,FF,0,FF,0,FC,1,40,0,00,0,00,2,3E,5,04,1,57,1,77,3,18,1,7D,0
,84,1,55,1,55,2,3C,1,43,0,84
810 DATA 1,57,1,77,2,3C,7,01,0,84,1,40,0,00,1,7E,1,55,0,84,1,43,0,9F,1,7E,1,40,5
,04,1,41,3,15,2,3C,2,3C,0,84
820 DATA 1,47,0,DF,2,3C,2,21,3,14,1,41,3,11,3,18,3,1E,2,34,1,41,3,11,0,00,4,0E,5
,04,1,7F,0,FF,0,FF,0,FF,0,FC
830 DATA 2,3,5,7,6,11,12,11,17,8,32,10,34,12
840 DATA 0,00,0,00,0,00,1,68,3,1E,1,60,0,00,0,00,0,F8,5,04,1,7E,0,00,6,03,0,E0,5
,04,2,3F,1,60,7,01,0,F0,4,0C
850 DATA 3,1F,1,7C,7,01,1,60,4,08,3,1D,1,5F,0,83,0,F7,0,D8,4,0E,2,3F,0,FF,0,FF,0
,FC,5,07,1,7F,0,E2,0,F1,0,FE
860 DATA 7,01,1,7F,0,FF,0,FF,0,FE,6,03,0,00,0,00,0,00,2,3E,5,07,1,7F,0,FF,0,FF,0
,FC,5,07,1,7F,0,FF,0,FE,1,70
870 DATA 2,8,5,13,10,14,19,11,27,4,30,11,32,14
880 DATA 0,00,5,07,0,E0,0,00,0,00,0,00,5,07,0,FC,0,00,0,00,0,00,1,7F,0,FF,0,C0,0
,00,4,0F,1,7F,0,FF,0,F0,3,1C
890 DATA 3,1F,0,BF,0,FF,0,FF,2,30,2,31,0,BF,0,FF,0,FF,0,FC,5,07,0,B9,0,FF,0,FF,0
,A0,2,3F,0,91,0,FF,0,FF,0,BC
900 DATA 3,1F,0,90,0,FF,0,FF,0,B0,4,0F,1,78,0,FF,0,FE,3,1C,7,01,1,7F,0,FF,0,F0,0
,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00
910 DATA 6,9,13,13,14,5,16,5,32,10,37,8,37,10
920 DATA 5,06,7,01,0,81,0,80,1,60,3,17,6,03,0,C3,0,C0,0,E8,3,13,0,83,0,C3,0,C1,0
,C8,3,1B,0,81,0,81,0,81,0,D8
930 DATA 3,1F,0,8F,0,FF,0,F1,0,F8,4,0E,3,1F,1,7E,0,F8,1,E0,0,00,0,DF,0,BD,0,FB,0
,00,7,01,0,FF,0,BD,0,FF,0,80
940 DATA 0,00,1,7F,0,BD,0,FE,0,00,5,07,0,FF,0,BD,0,FF,0,E0,4,80,1,7F,2,3C,0,FE,3
,10,4,0B,0,D7,0,FF,0,EB,0,D0
950 DATA 5,12,8,5,7,14,17,5,22,5,31,5,32,14
960 DATA 0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,5,04,2,24,0,81,3,1E,0
,DE,5,04,2,24,0,87,0,D2,3,12
970 DATA 5,04,2,24,0,80,3,1E,3,1E,5,04,2,24,0,83,0,92,0,D8,2,24,0,A4,0,B3,0,9E,3
,18,2,24,0,80,0,B0,3,12,3,1C
980 DATA 2,24,0,80,0,87,0,DE,1,54,1,44,1,40,0,84,1,4C,1,56,5,04,0,00,0,85,1,4D,1
,52,4,0C,0,00,0,85,1,53,1,52
990 DATA 3,10,18,11,19,10,23,7,23,13,35,9,36,7
1000 DATA 0,00,0,00,0,00,0,00,0,00,2,3F,0,EF,0,FB,0,8E,0,FE,2,3F,0,EF,0,FB,0,8E,
2,20,2,3F,0,EF,0,FB,0,EE,1,40
1010 DATA 5,07,4,0E,6,03,0,EE,0,FE,5,07,4,0F,0,E3,0,EE,0,AA,5,07,4,0F,0,E3,0,FE,
0,BA,5,07,4,0F,0,E3,0,BE,0,AA
1020 DATA 5,07,4,0E,6,03,0,BE,0,BA,5,07,4,0F,0,FB,0,BE,0,AA,5,07,4,0F,0,FB,0,8E,
0,BA,5,07,4,0F,0,FB,0,8E,0,FE
1030 DATA 5,7,5,8,13,12,15,8,30,6,30,7,33,6
1040 COLOR2,0:A$="キミ ハ゛ツイニ 10メン ヲ クリアー シタ!!"
1050 FORI=8TO8+LEN(A$):LOCATE I,10:PRINT MID$(A$,I-7,1):BEEP:NEXT
1060 FORI=1TO2:PLAY 3,"E1FG0R2+E0R2+CR0+DR+CR+CR2B0R2B0R2D1EFR1+D0R2B2R0+CR0B1AR
G0R2G0R2E1FG3+C1+D+E3+D1+CA3+D1+E+F3+E1+DG3B1+C+D3+E1+D+C4R3":NEXTI
1070 END
```

★お口でとけて手にとけない"M&M'S"が袋の中でとけていた。誰も死なない水戸黄門，悪人だけ死ぬ暴れん坊将軍，悪人も善人もみんな死ぬ必殺仕事人。（三重県名張市・**はと♡ぽっぽ**）……【**編：ＯＦ常連もねらってるね。**】

MZ-1500用

THE PANICAL CITY2

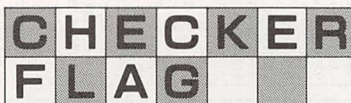
（ザ パニカル シティ）



北見の白狼

キャラクター自己紹介

KUP KUP：主人公のクプクプです。カーソル・キーで移動，ブロックを押したり止めたりできます。今回の任務はブロックを壊すことだから，下に表示されているBRAKEの数だけ壊せばいい。だけど，ブロックは固いので，敵とはさんで壊さなければならないよ。



編：グラフィックのセンスがいいですね。

Dr.D：MZ-1500にはユーザー定義文字が使えるから，どうしてもグラフィック・パターンの作りかたがうまい人とへたな人の差がでてしまうようだ。このゲームはいろいろな敵に個性を付けている点がいいぞ。パズル的なゲームにも，個性を付けてほしいな。

SOLK：敵キャラのソルクだよ。僕の動きは単純，90°右回転移動，ブロック移動中はクプクプを追いかけるよ。ブロックで殺せるけどね，あまり殺しすぎるとつぎの面で苦労するよ。

VALK：後半ステージで登場するキタナイ性格のバルクです。僕は左右2方向交互方向転換というインケンな動きかたをします。あとはソルクと同じです。

BLOCK：押されると動く素直なブロックです。だけど，動くのは画面上で一つだけ。敵とはさむとひびが入ってから壊れるけど，ひびを入れた物は敵とはさまなくても壊れるよ。

ルール説明

ステージ数は45。45面をクリアしても1面にもどるだけ。条件を満たすとエンディングなんだけどね。各面クリア時にでる文字と，ノーミスのときだけでるメッセージを解読すればヒントになる。最初の40個のメッセージはジョウダンだけどね。

最近のMZ

最近，QDやソフトが手に入らなくなった。売れないから店に置いてないんだろうけど……。つまり，MZ-1500ユーザーが減ったってことだな。今，MZを持っている人は，絶対手離してはいけない。

システムはユーザー・フレンドリーだし，BASICのスピードだって他機種と比べるとかなり速い。こんな使いやすい機種は他にないと思うけど，どうだろうか。

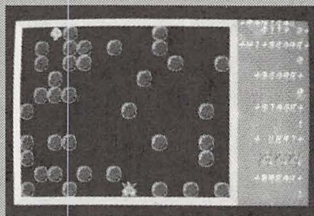
作者より

また，つまらんゲームを作ってしまった。僕は受験生だからヒマがないんだよ。高校になったらもっとすごいのを作るんだけどなぁ。

今，BASICの実行速度をあげるという他機種にはマネのできない，おそろしいプログラムを開発中です。成功確率は低いけど，成功したら投稿するから期待してね。



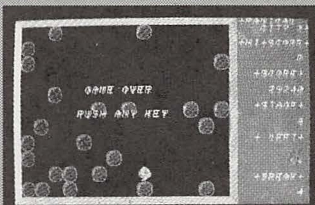
◀《写真1》おやおや，またこったタイトルだこと。スペース・キーでスタートだね



◀《写真2》画面右下のBREAKの数だけ敵とはさんでブロックを壊すのだぞ



◀《写真3》やったク～リア～。このときでる文字を解読することで45面のエンディングが見える



◀《写真4》なさけなや，こんなところで終わるなんて，先はまだまだ長いぞ

★どうも，ちは！ILLIGAL FUNCTION CALL改め，さすらいアセンブラでございます。何？お，おれ様を知らないだと？そりゃ，初投稿だもんね～と。(神奈川県横浜市・**福島進一14才**)……【**影**：どうも。】

THE PANICAL CITY2のプログラム・リスト

```
10 REM  THE PANICAL CITY 2  ACTION?
20 REM    1987  DOG SOFT  VOL.2
30 INIT "CRT:I":CONSOLE:CCOLOR ,,7,0:PAL:PRTY 1:CLS 3:MUSIC INIT
40 DIM A(7),M(13,10),X(3),Y(3):FOR I=0 TO 7:A(I)=2↑I:NEXT I:GOSUB 1120
50 RESTORE:FOR I=0 TO 3:READ X(I),Y(I):NEXT I:DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
60 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
70 JO=0:S=0:R=1:KU=3:BR=1:TK=0:GOSUB 760
80 MUSIC "T7S0M15";"T7V12S0M15":POKE $3805,2:POKE $3815,2
90 M1$="O3C5RCR-GR7C5RC-GRCR-GRO2A5RARER7A5RAERARER"
100 M$=M1$+"DEFGABO3CDEERGR#ECRDDC-BRCRCCCO2B7A5G7G5GAG7E5RAAAG7F5E8R5"
110 M2$="DEFGAAB7O3C7R5DC7R5DDC-BRCRR9"+M1$+MID$(M$,LEN(M1$)+1,22)+"DRCRRR"
120 M1$="A5AAAEE7A5AAEEAAEEFFFFCC7F5FFCCFFCC"
130 M3$=M1$+"-BCDEFGABO3CCRERCO2ARBBAGRARAAAO2G7F5E7E5EFE7C5RFFFE7D5C8R5"
140 M4$="-BCDEFFG7A7R5BA7R5BBAGRARR9"+M1$+MID$(M3$,LEN(M1$)+1,24)+"BRARRR"
150 REM \\\\\\\\\\\ MAIN ////////////////
160 REM ---------- MOVE ---------------
170 IF PEEK($37E7)=0 IF MF=0 THEN MUSIC M$;M3$:MF=1 ELSE MUSIC M2$;M4$:MF=0
180 POKE $61E,$E7:K=PEEK($E001):IF K=255 THEN 240
190 XX=-((K=251)*(X<>0)-(K=247)*(X<>13)):YY=-((K=223)*(Y<>0)-(K=239)*(Y<>10))
200 F=M(X+XX,Y+YY):IF F<>0 THEN 630
210 K=X*2+1:L=Y*2+1:FPRINT [K,L] 0,0 [K,L+1] 0,0:X=X+XX:Y=Y+YY:K=X*2+1:L=Y*2+1
220 C=(-(XX=-1)-(XX=1)*2)*4+1:FPRINT [K,L] C,C+1 [K,L+1] C+2,C+3
230 REM ---------- ENEMY --------------
240 XX=SGN(X-TX):YY=SGN(Y-TY)*-(XX=0):IF (BF=0)+(TT=1) THEN XX=X(TF):YY=Y(TF)
250 XX=-((XX=-1)*(TX<>0)-(XX=1)*(TX<>13)):YY=-((YY=-1)*(TY<>0)-(YY=1)*(TY<>10))
260 IF M(TX+XX,TY+YY)=0 THEN 280 ELSE IF TS=0 THEN TV=1 ELSE TV=-TV
270 TT=1:TF=TF+TV:TF=(TF+4) MOD 4:GOTO 340
280 IF (XX=0)*(YY=0) THEN TF=TF+1:TF=TF MOD 4:GOTO 340
290 TT=0:IF XX=0 THEN C=TC ELSE TC=XX
300 C=(-(TC=-1)-(TC=1)*2)*4+9-(TS=1)*8
310 K=TX*2+1:L=TY*2+1:FPRINT [K,L] 0,0 [K,L+1] 0,0:TX=TX+XX:TY=TY+YY
320 K=TX*2+1:L=TY*2+1:FPRINT [K,L] C,C+1 [K,L+1] C+2,C+3
330 REM ---------- BLOCK --------------
340 IF BF=0 THEN 420
350 K=BX*2+1:L=BY*2+1:FPRINT [K,L] 0,0 [K,L+1] 0,0:M(BX,BY)=0
360 IF (BX+X2<0)+(BX+X2>13)+(BY+Y2<0)+(BY+Y2>10) THEN X2=-X2:Y2=-Y2:GOTO 400
370 IF M(BX+X2,BY+Y2)<>0 THEN X2=-X2:Y2=-Y2:GOTO 400
380 IF (BX+X2=X)*(BY+Y2=Y) THEN BF=0:M(BX,BY)=1:GOTO 400
390 BX=BX+X2:BY=BY+Y2
400 K=BX*2+1:L=BY*2+1:FPRINT [K,L] 29,30 [K,L+1] 31,32:M(BX,BY)=1
410 REM ---------- HANTEI -------------
420 IF (TX=BX)*(TY=BY)*(BF=1)=0 THEN 450 ELSE TF=0:TX=0:TY=0:TC=1:S=S+100
430 FOR I=400 TO 50 STEP -7:SOUND=(1,0):SOUND=(0,I):NEXT I
440 SOUND=(1,15):TK=TK+1:GOSUB 730
450 IF (TX=X)*(TY=Y) THEN 480
460 IF BR=B1 THEN 520 ELSE 170
470 REM ---------- DEAD ---------------
480 IF MU=1 THEN 460 ELSE KU=KU-1:IF KU=0 THEN 990
490 MUSIC STOP:MUSIC "T7O3S0M5E5DEDR3CDEF";"T7O3S0M5C3CCCCCCCO2GAB+C"
500 MUSIC WAIT:GOSUB 760:GOTO 80
510 REM ---------- CLEAR --------------
520 S=S+5000:R=R+1:IF B1>30 THEN 1040
530 ME$="BMQIBCFUイウエオカキクケコサシスセソタチツテトナニヌネノハヒOPUSFBEフヘホマ"
540 FOR FY=8 TO 15:FX=11:F$="                ":GOSUB 1390:NEXT FY:CCOLOR ,,1,0:PRTY 2
550 FY=8:D=2:F=ASC(MID$(ME$,R-1,1))+44:C$="▒":GOSUB 1350:CCOLOR ,,7,0
560 RESTORE 570:FOR I=0 TO 3:READ FX,FY,F$:GOSUB 1390:NEXT I
570 DATA 12,5,GOOD !,6,8,ROUND CLEAR BONUS,10,10,5000 PTS.,9,19,PUSH ANY KEY
580 IF KU<>3 THEN 600 ELSE V=-1:E$=FONT$(2,399+R):E=ASC(LEFT$(E$,1))
590 F$=MID$(E$,2,E):FX=14-INT(E/2):FY=17:GOSUB 1390
600 GET K$:IF K$="" THEN 600
610 V=0:MUSIC WAIT:PRTY 1:GOSUB 760:GOTO 80
620 REM ---------- PUSH ---------------
630 IF F=1 THEN 660 ELSE S=S+20:GOSUB 730:K=(X+XX)*2+1:L=(Y+YY)*2+1:B1=B1+1
640 FPRINT [K,L] 0,0 [K,L+1] 0,0:M(X+XX,Y+YY)=0:FOR I=0 TO 50
650 SOUND=(1,0):SOUND=(0,1000):NEXT I:SOUND=(1,15):GOTO 720
660 IF BF=0 THEN 710
670 IF (ABS(TX-X)=2)*(TY=Y)+(ABS(TY-Y)=2)*(TX=X)=0 THEN 720
680 FOR I=0 TO 40:SOUND=(1,0):SOUND=(0,200):NEXT I:SOUND=(1,15)
690 M(X+XX,Y+YY)=2:K=(X+XX)*2+1:L=(Y+YY)*2+1
700 FPRINT [K,L] 33,34 [K,L+1] 35,36:GOTO 720
710 BF=1:BX=X+XX:BY=Y+YY:X2=XX:Y2=YY
720 K=X*2+1:L=Y*2+1:GOTO 220
730 FX=31:FY=9:F$=RIGHT$(SPACE$(7)+STR$(S),8):GOSUB 1390
740 FX=37:FY=22:F$=RIGHT$(" "+STR$(BR),2):GOSUB 1390:RETURN
750 REM \\\\\\\\\\\ FIELD ///////////////
760 IF R=46 THEN R=1
770 CLS 3:FX=15:FY=11:F$="STAGE "+RIGHT$("0"+STR$(R),2):GOSUB 1390
780 M$="T7V15S0O2M5G5GG3FEGRGG5G3FED5DD3EFGRGGGG"
790 M1$="T7V15S0O2M5E3EEEEDCEREEEEDCO1B3BBBBO2CDEREEEE":MUSIC M$;M1$
800 FOR I=0 TO 13:FOR J=0 TO 10:M(I,J)=0:NEXT J,I
810 FOR I=0 TO 50:Q=$5000+R*80+I:M=PEEK(Q) MOD 14:N=PEEK(Q+1) MOD 11
820 M(M,N)=1:NEXT I
830 MUSIC WAIT:CLS 3:PRINT [7,5] "◣";SPC(28);:PRINT [5,3] "◤";:CURSOR 0,23
840 PRINT [7,5] "◤";SPC(28);:PRINT [5,3] "◣";:FOR I=1 TO 22
850 CURSOR 0,I:PRINT [7,] "■";TAB(29);:PRINT [3,] "■";:NEXT I
860 FOR I=0 TO 23:CURSOR 30,I:PRINT [0,1] SPC(10);:NEXT I
870 RESTORE 880:FOR I=0 TO 6:READ FX,FY,F$:GOSUB 1390:NEXT I
880 DATA 30,0,-PANICAL,33,1,CITY 2-,30,3,-HI-SCORE-,32,7,-SCORE-
890 DATA 32,11,-STAGE-,32,15,- LEFT-,32,20,-BREAK-
900 FX=31:FY=5:F$=RIGHT$(SPACE$(7)+STR$(H),8):GOSUB 1390
910 FX=37:FY=13:F$=RIGHT$(" "+STR$(R),2):GOSUB 1390
920 FOR I=1 TO KU:X=39-I*2:FPRINT [X,17] 1,2 [X,18] 3,4:NEXT I
930 FOR I=0 TO 13:FOR J=0 TO 10:X=I*2+1:Y=J*2+1
940 IF M(I,J)=1 THEN FPRINT [X,Y] 29,30 [X,Y+1] 31,32
950 TS=0:TS=-(R>22):BR=BR-((R MOD 2)=0):FPRINT [15,21] 1,2 [15,22] 3,4
960 IF TK>7 THEN BR=BR+10 ELSE BR=BR MOD 11
970 TK=0:GOSUB 730:C=TS*8+13:FPRINT [1,1] C,C+1 [1,2] C+2,C+3:RETURN
```


★おじいちゃーん！編兄ちゃんがねー，つぐ美姉ちゃんを泣かせたから，会社を首にするってえー。（埼玉県北本市・影の孫15才）……【影：言っとくけど，私が一番年上なんだから，兄ちゃん，姉ちゃんじゃないだろ！】

```
980 REM \\\\\\\\\\ GAME OVER //////////
990 MU=0:FX=10:FY=9:F$="GAME OVER":GOSUB 1390:FX=9:FY=12:IF S>H THEN H=S
1000 F$="PUSH ANY KEY":GOSUB 1390:MUSIC STOP:MUSIC INIT
1010 MUSIC "T703S0M5B5AGFERDRCR02B3BB5+C7R";"T703S0M5G5FGFCR-BR-AR":MUSIC WAIT
1020 GET K$:IF K$="" THEN 1020 ELSE 70
1030 REM \\\\\\\\\\\ ENDING /////////////
1040 CLS 3:POKE $3805,6:POKE $3815,6:RESTORE 1060:FOR I=0 TO 8
1050 READ FX,FY,F$:GOSUB 1390:NEXT I
1060 DATA 11,2,CONGRATULATIONS!!,10,4,YOU FINISHED THIS GAME,17,8,STAFF
1070 DATA 12,10,PROGRAM  K.HAKOROH,10,12,CHARACTER  WHITE FANG,14,14
1080 DATA MUSIC  ANTISS,10,16,TEST PLAY  KOU.,3,19
1090 DATA THIS GAME IS PRESENTED BY DOG SOFT,12,22,SEE YOU AGAIN
1100 MUSIC M2$;M4$:POKE $3805,6:POKE $3815,6:MUSIC WAIT:CLS 3:GOTO 990
1110 REM \\\\\\\\\\\ TITLE //////////////
1120 RESTORE 1420:FOR I=1 TO 36:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$)
1130 NEXT I:POKE $9600,26,15,18,201
1140 FOR I=33 TO 90:A$=FONT$(0,I):C$="":FOR J=1 TO 4:B$=MID$(A$,J,1)
1150 USR($9600,B$):C$=C$+B$:NEXT J:A$=C$+RIGHT$(A$,4)
1160 FONT$(2,I+45)=A$+A$+LEFT$(A$,5)+HEXCHR$("000000"):NEXT I
1170 RESTORE 1790:FOR I=0 TO 29:READ A$:FONT$(2,190+I)=HEXCHR$(A$+A$+A$):NEXT I
1180 RESTORE 1900:FOR I=401 TO 445:READ A$
1190 B$=LEFT$(CHR$(LEN(A$))+A$+"12345678901234567890",24):FONT$(2,I)=B$:NEXT I
1200 FOR I=0 TO 38 STEP 2:FPRINT [I,0] 33,34 [I,1] 35,36
1210 FPRINT [I,22] 33,34 [I,23] 35,36:NEXT I
1220 F$="CITY":C$=" ":D=0:CCOLOR ,,1,1:FOR M=1 TO 4:F=ASC(MID$(F$,M,1))
1230 FX=(M-1)*8+5:FY=6:GOSUB 1350:NEXT M:C$="▒":CCOLOR ,,2,1
1240 FOR M=1 TO 4:F=ASC(MID$(F$,M,1)):FX=(M-1)*8+4:FY=5:GOSUB 1350:NEXT M
1250 FX=16:FY=14:F=50:CCOLOR ,,1,0:GOSUB 1350:CCOLOR ,,7,0
1260 RESTORE 1270:FOR I=0 TO 3:READ FX,FY,F$:GOSUB 1390:NEXT I
1270 DATA 6,3,THE PANICAL,12,17,THE PANICAL CITY,13,19
1280 DATA 1987  DOG SOFT,6,21,PUSH SPACE KEY TO GAME START
1290 FOR I=1 TO 33 STEP 4:X=(I-1)/2+11:FPRINT [X,15] I,I+1 [X,16] I+2,I+3
1300 NEXT I:CO=0
1310 CO=(CO+1) MOD 8:PAL ,,CO:POKE $61E,$E9:MU=0:IF PEEK($E001)=7 THEN MU=1
1320 GET K$:IF K$=" " THEN 1330 ELSE 1310
1330 PAL:MUSIC "T7S0M5O1B1ABAGOAB+C":MUSIC WAIT:RETURN
1340 REM \\\\\\\\\\ 8*8 PUT SUB ///////
1350 FOR I=0 TO 7:CURSOR FX,FY+I:A=ASC(MID$(FONT$(D,F),I+1,1))
1360 FOR J=7 TO 0 STEP -1:IF A AND A(J) THEN PRINT C$; ELSE CURSOR FX+8-J,FY+I
1370 NEXT J,I:RETURN
1380 REM \\\\\\\\\\\ LINE PUT //////////
1390 FOR M=FX TO FX+LEN(F$)-1:FPRINT [M,FY] ASC(MID$(F$,M-FX+1,1))+45+V:NEXT M
1400 RETURN
1410 REM ----------- PCG DATA -----------
1420 DATA 0303000000000002 0303000001020508 00C0752B371F1F3D
1430 DATA 0000000000000040 0000000000804000 00838ED4ECF8F8BC
1440 DATA 0202303830000000 1428353A34080000 7DFDCF470F5EFE00
1450 DATA 40400C1C0C000000 10085CBC1C080000 BEBFF3E2F07A7F00
1460 DATA 0303000000000002 0303000000000100 00C0713B3F1F1F1D
1470 DATA 0000000000000000 00000000008040A0 00838ED4ECF8F8FC
1480 DATA 0202000000000000 0800090200000000 3D3D3F3F0F163D00
1490 DATA 0000307030000000 50A070F030000000 FCFCCC8CC8BCFC00
1500 DATA 0000000000000000 0000000000010205 00C1712B371F1F3F
1510 DATA C0C0000000000040 C0C0000000008000 00038EDCFCF8F8B8
1520 DATA 00000C0E0C000000 0A050E0F0C000000 3F3F3331133D3F00
1530 DATA 4040000000000000 1000904000000000 BCBCFCFCF068BC00
1540 DATA 0003050B173F3F7F 000003070F1D1A3A 0003060C18202040
1550 DATA 00C0E0F0F0F8FCFC 0000C0E0E070F8F8 00C0201010080404
1560 DATA 7F7F3F1F07030100 3F3F1F0503010000 4040201804020100
1570 DATA FCFCF8F0C0C0E000 F0F0C08080800000 04040830404 0E000
1580 DATA 0003070F0F1F3F3F 0000030707 0E1F1F 0003040808102020
1590 DATA 00C0A0D0E8FCFCFE 0000C0E0F0B8585C 00C0603018040402
1600 DATA 3F3F1F0F03030700 0F0F030101010000 2020100C02020700
1610 DATA FEFEFCF8E0C08000 FCFCF8A0C0800000 0202041820408000
1620 DATA 0003000112352F55 0000070F0F1F1A3A 0043423438202040
1630 DATA 00C0A0508040AC54 0000C0E0C0C0E8F8 00C4241C38381404
1640 DATA 6A552A1D06030100 3F3F1D0203010000 4040201804020100
1650 DATA AC4CB870C040E000 F0F0C08080800000 04040830404 0E000
1660 DATA 0003050A0102352A 000003070303171F 002324381C1C2820
1670 DATA 00C0008048ACF4AA 0000E0F0F0F8585C 00C2422C1C040402
1680 DATA 35321D0E03020700 0F0F030101010000 2020100C02020700
1690 DATA 56AA54B860C08000 FCFCB840C0800000 0202041820408000
1700 DATA 0F356A55AAD5AAD5 000A142050204020 000A142050204020
1710 DATA F05CAE56AB55AB55 0080000000000000 0080000000000000
1720 DATA AAD5AAD56A753A0F 4000000000000000 4000000000000000
1730 DATA AB55A951AA460CF0 0000000000000000 0000000000000000
1740 DATA 0F356A55AAD080C4 000A142050204000 000A142050204000
1750 DATA F04C8E160B45AB55 0080000000000000 0080000000000000
1760 DATA 8A94AAD062753A0F 4000000000000000 4000000000000000
1770 DATA 215501118A460CF0 0000000000000000 0000000000000000
1780 REM ----------- FONT DATAS ---------
1790 DATA 081010101092FC00,384482828282C200,7C22202020207E00
1800 DATA 38448282828 2FE00,7C82020202020200,404040808082FC00
1810 DATA 1C2242C2BA847800,3C42407040403C00,3C42020E02023C00
1820 DATA 7C921020202 0FE00,7C8280FC8082FC00,3C42221202020200
1830 DATA 3C428282E29E8200,7C82824242423C00,1C6080404C70C000
1840 DATA 7C828242424 2F200,7C8282BE8084F800,3844828080403800
1850 DATA 182442F202047800,1008087808887E00,2252922242423C00
1860 DATA 8244281428548200,2456941414181000,FE24242828101000
1870 DATA 101010FC44281000,1010080838443800,3C4282FE8A927C00
1880 DATA FC82A2928A827E00,0C12126C90906000,E622427E4222E600
1890 REM ----------- MESSAGE DATAS ------
1900 DATA チイソコエイス!エコナハ!3,オタク!トタキナ,シ/ケイシニテタケ,イソナコトト,ネケコナカ!キイソク,セヒ.2611
1910 DATA トケイテチ,ウイトコエ!セイクイヒコソカ,イセ/エケ/コソソコトキテカカ(ト,テカオ!テタイオトナカテ,トコカテテイ!エコソソカテ
1920 DATA セイテイシカトケ,ネカスオタソ(ト,ウカイニ!ナイシシカテ,トフコウカテコフイソ!ケニトシカハ,イスフイトシイソ!セフイスイセニナカ
1930 DATA カトヘシコセタ,トイセタヘハカオカ,ナケカ!オヘイテシソカトト,ネタテスオ!タキ,キスヘイエコイ,キタテ!セト/3,イソヘオ!セヒ
1940 DATA オタホクタトタシカソ,テタニソホオ!7,ソタ!セコトト,ヒカナホトニ,ナホカソテタケ,ウイナナホタケクイ,ソイセエタ
1950 DATA シタソイマセコ,トカクイ,ナイマコナタ,コマスカセ,トソシ,サイスカマエタ,ナカエセタ,シコシコシイコシイコ,トイハタエハマイソ
1960 DATA トニチカテ!ウニウウスカ!ウタウウスカ,ケタネ!ナフタ!エスカホイテ,コソ!イマスス!トナイクヘカ
1970 DATA ウテカイシ!41!ウスタエヘシト,ナタ!ソカホノナ!トナイマクカ,シコスス!9!カソカセコカト
```

★♪８日～は，ベーマガ～で，ＯＦが読めるぞ～，ＯＦが読める読めるぞ～，ＯＦが読めるぞ～♪（静岡県田方郡・荻島　満15才）……【影：ＯＦがおもしろい人は，ＯＦを読んだ人です。ポッ♡編：キョンキョンのつもり？】

MZ-2000/2200/2500(1Z001)用

(※2500で動かすには，2000モードで1Z001-BASICを使用してください)

TIRE SOME（タイア サム）

鎌田　純行



★STORY

25XX年，地球は異星人Mによって機械に変えられてしまった。そのころエリアJAPANでは，地球最期の秘密兵機“BALL－2000”に乗り込む2人，マックとイワンがいた。

――命令――

機械にされた土地を破壊し，JAPANを取りもどせ！

――P・S――

しかし，元にもどった土地を破壊すると………。

隊長は何を言い残したのだろう。と，考える暇もなく出動する2人だった。

★PLAY

7 9 1 3で ╭，╮，╰，╯，をBALLの一つ手前（進行方向）に表示します。

▣をつぶすと☷になり＋1点。

☷をつぶすと回になり－1点。

▣をすべてつぶすと1面クリアです。

★最後に

タイトル時，エンド時のデモを省くと，だいぶ短いリストになると思います。面倒な人はやってみてください。

参考

1987年マイコンBASICマガジン「FILL IN」

《第1表》変数表

SC	トータル・スコア
SS	その面のスコア
R	ラウンド
P(,)	面データ
CH$(,)	キャラクター

◀《写真1》タイトル画面。何もキーを押さないとデモが現れる

▶《写真2》さあスタート！この土地をすべて破壊すると面クリアだ

◀《写真3》うむ，いい調子だぞ。むずかしいから気をひきしめて！

▶《写真4》まわりの壁やキー操作をまちがえるとゲーム・オーバー

TIRE SOMEのプログラム・リスト

```
1 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●
2 REM ● TIRE          ●
3 REM ●       SOME    ●
4 REM ● by yoshiyuki  ●
5 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●
10 GOTO9000
49 REM●●●● PUT & サーチ ●●●●
50 POSITIONM*16,N*16:PATTERN-16,CH$(1,D):RETURN
60 POSITIONM*16,N*16:PATTERN-16,CH$(0,0):RETURN
70 SC=0:SS=0:R=1:RR=1:RETURN
80 CH=-((YY=-1)+(YY=1)*2+(XX=-1)*3+(XX=1)*4):RETURN
90 XX=0 :YY=-1:RETURN
100 YY=0:XX=((P(X,Y)= 9)+(P(X,Y)=10)-(P(X,Y)= 5)-(P(X,Y)= 6)):RETURN
110 YY=0:XX=((P(X,Y)=11)+(P(X,Y)=12)-(P(X,Y)= 7)-(P(X,Y)= 8)):RETURN
120 XX=0:YY=((P(X,Y)= 7)+(P(X,Y)= 8)-(P(X,Y)= 5)-(P(X,Y)= 6)):RETURN
130 XX=0:YY=((P(X,Y)=11)+(P(X,Y)=12)-(P(X,Y)= 9)-(P(X,Y)=10)):RETURN
140 ON2+((P(X,Y-1)=7)+(P(X,Y-1)=8)+(P(X,Y-1)=11)+(P(X,Y-1)=12))GOTO7000,175
150 ON2+((P(X,Y+1)=5)+(P(X,Y+1)=6)+(P(X,Y+1)= 9)+(P(X,Y+1)=10))GOTO7000,175
160 ON2+((P(X-1,Y)=9)+(P(X-1,Y)=10)+(P(X-1,Y)=11)+(P(X-1,Y)=12))GOTO7000,175
170 ON-((P(X+1,Y)=5)+(P(X+1,Y)= 6)+(P(X+1,Y)= 7)+(P(X+1,Y)= 8))GOTO7000
175 RETURN
199 REM●●●● MAIN ●●●●
200 O=X:P=Y:ON-(P(X,Y)<5)GOTO230
210 GOSUB80
215 ON CH GOSUB 100,110,120,130
230 ON-(B-1=0)GOTO245:GOSUB80
240 ON CH GOSUB 140,150,160,170
245 M=X+XX:N=Y+YY:ON-(P(M,N)>4)GOTO300
250 GETA$:USR(1140):ON-((A$="")+(RR=6)*2)GOTO300,8000,300
253 ON-(P(X+XX,Y+YY)=2)GOTO7000
255 ON-((A$="7")+(A$="9")*2+(A$="1")*3+(A$="3")*4+(P(X+XX,Y+YY)=3)*5)GOTO260,27
0,280,290,300,265,275,285,295
257 GOTO300
260 M=X+XX:N=Y+YY:D=6 :GOSUB50:P(X+XX,Y+YY)=D:GOTO300
265 M=X+XX:N=Y+YY:D=5 :GOSUB50:P(X+XX,Y+YY)=D:GOTO300
270 M=X+XX:N=Y+YY:D=10:GOSUB50:P(X+XX,Y+YY)=D:GOTO300
275 M=X+XX:N=Y+YY:D=9 :GOSUB50:P(X+XX,Y+YY)=D:GOTO300
280 M=X+XX:N=Y+YY:D=8 :GOSUB50:P(X+XX,Y+YY)=D:GOTO300
285 M=X+XX:N=Y+YY:D=7 :GOSUB50:P(X+XX,Y+YY)=D:GOTO300
290 M=X+XX:N=Y+YY:D=12:GOSUB50:P(X+XX,Y+YY)=D:GOTO300
295 M=X+XX:N=Y+YY:D=11:GOSUB50:P(X+XX,Y+YY)=D:GOTO300
300 GRAPH O12,I1:POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,CH$(0,0):M=X:N=Y
310 ON-((P(X,Y)=6)+(P(X,Y)=8)*2+(P(X,Y)=10)*3+(P(X,Y)=12)*4+(P(X,Y)=4)*5+(P(X,Y
```


★タテがタテを縦に立てたら，縦に立てられたタテが縦に立てたタテを縦に立てた。シカがシカをしかったら，しかられたシカがしかったシカをしかった。（鹿児島市・P8FHがほしい谷本博志12才）……【影：あっ，そう。】

```
)=2)*6)GOTO330,340,350,360,370,7000
 320 P(X,Y)=2:D=2:GRAPH O12,I2:GOSUB50:SS=SS-1:GOTO400
 330 P(X,Y)=5:D=5:GRAPH O12,I2:GOSUB50:SS=SS+1:GOTO390
 340 P(X,Y)=7:D=7:GRAPH O12,I2:GOSUB50:SS=SS+1:GOTO390
 350 P(X,Y)=9:D=9:GRAPH O12,I2:GOSUB50:SS=SS+1:GOTO390
 360 P(X,Y)=11:D=11:GRAPH O12,I2:GOSUB50:SS=SS+1:GOTO390
 370 P(X,Y)=3:D=3:GRAPH O12,I2:SS=SS+1:GOSUB50
 390 B=B-1:ON-(B=0)GOTO6000
 400 X=X+XX:Y=Y+YY:M=X:N=Y:D=1:GRAPH O12,I1:GOSUB50
 410 ON-(P(X,Y)=2)GOTO7000
 420 M=X:N=Y:D=1:GRAPH O12,I1:GOSUB50
 500 MUSICM$(P(X,Y)):GOTO200
 4999 REM●●●● STAGE ●●●●
 5000 CONSOLE C40,GN,N:GRAPHOOC:PRINTCHR$(6)
 5010 GRAPH I101:FORI=0TO5:POSITION208+I*16,16:PATTERN-16,CH$(1,3):POSITION288-I
*16,48:PATTERN-16,CH$(1,3):NEXT
 5013 POSITION208,32:PATTERN-16,CH$(1,3):POSITION288,32:PATTERN-16,CH$(1,3)
 5015 CURSOR29,4:PRINT"TIRE⇔SOME"
 5020 CURSOR26,10:PRINT"Round...":CURSOR36,11:PRINTR
 5030 CURSOR26,13:PRINT"SCORE...":CURSOR32,14:PRINTRIGHT$("        "+STR$(SC),6)
 5040 POSITION232,132:PATTERN-16,CH$(1,6)+CH$(1,4)+CH$(1,10)
 5050 POSITION232,148:PATTERN-16,CH$(1,4)+CH$(1,1)+CH$(1,4)
 5060 POSITION232,166:PATTERN-16,CH$(1,8)+CH$(1,4)+CH$(1,12)
 5070 CURSOR28,17:PRINT"7        9":CURSOR28,22:PRINT"1        3"
 5080 GRAPH O12:D=2:FORI=0TO11:M=0:N=I:GRAPH I2:GOSUB50:M=11:GOSUB50:M=I:N=0:GOS
UB50:N=11:GOSUB50:NEXT
 5090 RESTORE20000:FORJ=1TORR:FORI=1TO10:READR$(I):NEXT:READX,Y:READ B:NEXT
 5100 FORN=1TO10:FORM=1TO10:D$=MID$(R$(N),M,1)
 5103 IF D$="a"THEN D=10:GOTO5110
 5105 IF D$="b"THEN D=11:GOTO5110
 5107 IF D$="c"THEN D=12:GOTO5110
 5109 D=VAL(MID$(R$(N),M,1))
 5110 P(M,N)=D:GOSUB50:NEXT:NEXT
 5120 GRAPH I1:M=X:N=Y:D=1:GOSUB50:GOSUB90
 5130 MUSIC"+F1D+FE+FF+FD+FE+FF+FG5R0-F3G2":GOTO200
 5999 REM●●●● CLEAR ●●●●
 6000 GRAPH O12 I1,I2:POSITIONX*16,Y*16:PATTERN-16,CH$(1,3):ON-(RR=6)GOTO8000
 6010 MUSIC"F4GBFGBE6#D4ER3-D5F4GBFGB+C6B4+C5"
 6100 CONSOLE GN,N,C40,S0,24:GRAPH O1,I1
 6110 FORI=40TO280STEP52:FORJ=16TO50STEP17:FORK=0TO39STEP16:POSITIONI+K,J:PATTER
N-16,CH$(1,3):NEXTK,J,I
 6120 FORI=0TO10:POSITIONCX(I),CY(I):PATTERN-16,CH$(0,0):NEXT
 6210 CURSOR3,10:PRINT"CLEAR This round !!"
 6220 CURSOR5,12:PRINT"This round's your score is ";SS
 6230 R=R+1:SC=SC+SS:SS=0
 6235 RR=RR+1:IF RR=6 THEN RR=1
 6240 CURSOR13,18:PRINT"Push any key":FORI=0TO500
 6250 GETA$:IFA$<>""GOTO5000
 6260 NEXT
 6270 MUSIC"-C0":GOTO6240
 6999 REM●●●● END ●●●●
 7000 GRAPH O12,I1:POSITIONO*16,P*16:PATTERN-16,CH$(0,0):POKE3863,5
 7010 FORA=1TO2:FORI=6TO12STEP2:GRAPH I2 :POSITIONO*16,P*16:PATTERN-16,CH$(1,I)
 7020 FORJ=1TO255STEP20:POKE3866,J:USR(3860):NEXTJ,I,A
 7040 CONSOLE GN,C40,N,S0,24:GRAPH O1,I1
 7050 FORY=0TO190STEP16:FORX=0TO310STEP16:IF RND(1)<.04 THEN POSITIONX,Y:PATTERN
-16,CH$(1,4):GOTO7070
 7060 POSITIONX,Y:PATTERN-16,CH$(1,2)
 7070 NEXT X,Y
 7080 GRAPH O1,I1:FORI=0TO2:FORJ=0TO10:ON-(OV(J,I)=1)GOTO7110
 7100 POSITION72+J*16,32+I*16:PATTERN-16,CH$(0,0)
 7110 NEXTJ,I
 7120 FORI=0TO2:FORJ=0TO10:ON-(OV(J,I+3)=1)GOTO7150
 7140 POSITION72+J*16,88+I*16:PATTERN-16,CH$(0,0)
 7150 NEXTJ,I
 7160 POSITION224,94:PATTERN-16,CH$(0,0):POSITION224,110:PATTERN-16,CH$(0,0)
 7170 POSITION144,96:PATTERN-16,CH$(0,0):POSITION160,108:PATTERN-16,CH$(0,0)
 7180 FORI=24TO281STEP16:POSITIONI,152:PATTERN-24,CH$(0,0)+CH$(0,0):NEXT
 7190 SC=SC+SS:CURSOR4,20:PRINT"Your score is ";SC;" push any key"
 7200 FORI=1TO1000:GETA$:ON-(A$="")GOTO7220
 7210 MUSIC"+E0+B-#E-A":SC=0:R=1:RR=1:GOTO5000
 7220 NEXT:GOTO8000
 7999 REM ●●●● TITLE ●●●●
 8000 CONSOLE C40,GN:GRAPH CI101:PRINTCHR$(6)
 8010 FORI=1TO16:CURSORI+10,1:PRINTMID$("*** TIRESOME ***",I,1):MUSIC"+A0":NEXT
 8020 FORI=0TO3:POSITION112,I*24+40:PATTERN-16,CH$(1,I*2+6):NEXT
 8040 CURSOR16, 6:PRINT"....7":CURSOR16, 9:PRINT"....1"
 8050 CURSOR16,12:PRINT"....9":CURSOR16,15:PRINT"....3"
 8060 GRAPH I2:POSITION72,140:PATTERN-16,CH$(1,6):POSITION72,172:PATTERN-16,CH$(
1,8)
 8070 POSITION216,140:PATTERN-16,CH$(1,10):POSITION216,172:PATTERN-16,CH$(1,12)
 8080 X=88:Y=140:XX=16:YY=0:NN=-16:K=1:GRAPH I1O12
 8090 CURSOR11,20:PRINT"* Push any key *"
 8100 FORI=1TO60
 8105 POSITIONX,Y:PATTERN-16,CH$(0,0):ONKGOTO8110,8120
 8110 IF(X=216)+(X=72)THEN MM=XX:XX=0:YY=-NN:K=2
 8115 GOTO8130
 8120 IF(Y=140)+(Y=172)THEN NN=YY:XX=-MM:YY=0:K=1
 8130 X=X+XX:Y=Y+YY
 8140 POSITIONX,Y:PATTERN-16,CH$(1,1):MUSICMID$("ABCDEFG",INT(RND(1)*7)+1,1)
 8200 GET A$:IFA$<>""THEN GOSUB70:GOTO5000
 8210 NEXT:RR=6:GOTO5000
 8999 REM●●●● DATA READ ●●●●
 9000 CONSOLE C40,GN,N,S0,24:TEMPO7:GRAPH O12:GOSUB70
 9005 POKE1140,175:POKE1141,195:POKE1142,1:POKE1143,9
 9010 CURSOR10,12:PRINT"Wait a moment !"
 9020 DIM CH$(1,12),P(11,11),R$(10),CX(10),CY(10),OV(10,5),M$(20)
 9030 POKE$FF01,$CD:POKE$FF02,$23:POKE$FF03,$06:POKE$FF04,$32
 9040 POKE$FF05,$FF:POKE$FF06,$FF:POKE$FF07,$C9:RESTORE10000
 9050 FORK=1TO12:READA$:FORJ=1TO64STEP2:B$=MID$(A$,J,2)
 9060 USR($FF01,B$):A=PEEK($FFFF):CH$(1,K)=CH$(1,K)+CHR$(A):NEXT:NEXT
 9070 CH$(0,0)=STRING$(CHR$(0),32)
 9090 FORI=0TO11:P(I,0)=2:P(0,I)=2:P(11,I)=2:P(I,11)=2:NEXT
 9100 RESTORE30000:FORI=0TO10:READ X,Y:CX(I)=X:CY(I)=Y:NEXT
 9120 RESTORE35000:FORI=0TO5:READ R$(I):NEXT
 9140 FORI=0TO5:FORJ=0TO10:D=VAL(MID$(R$(I),J+1,1)):OV(J,I)=D:NEXTJ,I
 9150 M$(3)="-F0":FORI=0TO6STEP2:M$(5+I)="A0":M$(6+I)="+#B0":NEXT
 9200 GOTO8000
 9999 REM●●●● DATA ●●●●
 10000 DATA 0000000003070F0F0D0D0603000000000000000000C0E0F0F0F0F0E0C000000000
 10010 DATA FFFFFFE0EFEFEFEFEFEFEFEFF0E0C080FFFEFC08F0F0F0F0F0F0F0F000000000
 10020 DATA DFDFDF00FBFBFB00DFDFDF00FBFBFB00DFDFDF00FBFBFB00DFDFDF00FBFBFB00
 10030 DATA 007F7F7A757A757A757A757A7560400000FEFCA854A854A854A854A854000000
 10040 DATA 0001060D1A343A746874E8D4E8D4E8C03FD4A000033B7B005FDFDF00FBFBFB00
 10050 DATA 0001060D1A343A746874E8D4E8D4E8C03FD4A00000000000000000000000000000
 10060 DATA C0E8D4E8D4E87468743A341A0D060100DFDFDF00FBFBFB005F5F1F0000A0D43F
 10070 DATA C0E8D4E8D4E87468743A341A0D0601000000000000000000000000000000A0D43F
 10080 DATA FCFF070060007777777707777077777090EAF51A0D0443627271717101717 1
 10090 DATA FCFF07000000000000000000000000090EAF51A0D040302020101010101 01
 10100 DATA 77770777777077777777006000007FFFC717101717171726243040D1AF5EA9000
 10110 DATA 000000000000000000000000007FFFC010101010101020203040D1AF5EA9000
 20000 DATA 644444444a,4444444444,4444444444,4444444444,4444444444
 20010 DATA 4444444444,4444444444,4444444444,4444444444,844444444c,10,9,100
 20020 DATA 644444444a,4444444444,4444444444,4444444444,4444444444
 20030 DATA 4444444444,4444444444,4444444444,4444444444,844444444c,5,5,100
 20040 DATA 644444444a,4444444444,4444444444,4444444444,4422222244
 20050 DATA 4422222244,4444444444,4444444444,4444444444,844444444c,10,9,88
 20060 DATA 644444444a,4444444444,4344442444,4444444444,4444444444
 20080 DATA 4343444444,4444444444,4444344444,4444444344,844444444c,5,5,94
 20090 DATA 644444444a,4444444444,4444444444,4444444444,4444444444
 20100 DATA 4444444444,4444444444,4844444444,4444444444,884444444c,10,9,100
 20200 DATA 644444444a,84444444a4,64444444c4,84444444a4,64444444c4
 20210 DATA 84444444a4,64444444c4,84444444a4,64444444c4,844444444c,10,9,100
 30000 DATA 72,33,124,33,176,33,56,33,108,33,108,16,124,16,212,31,212,50,263,31,
269,50
 35000 DATA 00010101000,10110001001,10110101000,00010101001,00110101010,00010101
001
 55245 M=X+XX:N=Y+YY:ON-((P(M,N)=5)+(P(M,N)=7)+(P(M,N)=9)+(P(M,N)=11))GOTO300
```

★友人Kは，放送部長の権限を利用して，そうじの時間，シルフィードのミュージックを流して，１人で床みがきに燃えている。（福井市・I♥E. N15才）……【編：１人でやってくれるならいいじゃないの。影：ゴシゴシ。】

MZ-2000/2200/2500(1Z002)用

(※2500で動かすには，2000モードで1Z002-BASICを使用してください)

PAPER BALOON
（ペーパーバルーン）

鈴木　幹也

★STORY

僕は働き者のアッくんさ！毎日，紙風船割りの仕事をしているんだ。でも，友だちのコモモモがじゃまして困るんだよ。

★遊びかた

アッくんを8246で動かし，全部の紙風船を割ってからドアに行くとクリアとなります。10面まであります。

黄色いユカは左右にいっしょに動き，青いユカは上下にいっしょに動きます。画面右下に "Jump" と表示されればスペース・キーでジャンプできます。

★インド (エンドがなまったもの)

5分たつか，コモモモにつかまってCHANCEが0になるかでゲーム・オーバーです。どうしてもいきづまったらGキーを押してください。

なお，コモモモの頭の上に乗ることができます（これをしないとクリアできない面がある）。

★　　★

《第1表》変数表

X，Y…アッくんの座標
TX，TY…コモモモの座標
P(,)…面データ
R………ラウンド
C$( )…キャラクター・データ
K，K$…キー入力
ZZ……紙風船を割った数
MI，MU，M$，T$…ミュージック用
JU……JUMPができるか
CH……CHANCEの数

◀《写真1》タイトル画面　適当なキーを押してゲーム・スタート！

▶《写真2》はい！紙風船をすべて割ってドアまでいくんだぞ

◀《写真3》すると，こんなだいたんなクリア画面が表示される

▶《写真4》これは2面。コモモモの動きには十分注意しろ！

PAPER BALOONのプログラム・リスト

```
1 REM●●●●●P●●●●●A●●●●●P●●●●●E●●●●●R●●●●●●●B●●●●●A●●●●●L●●●●●●O●●●●●●●O●●●●●●N●●●●●
10 GOTO9000
99 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● メイン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
100 POKE$952,0:GETK$:GETK:POKE$952,166:INP@234,B:AA=0
110 ON-(K=4)-(K=6)-((K=8)+(K=2))*2-(B=251)*3GOSUB1000,2000,4000:GOSUB3000
120 IF(K$="⇧")+(K$="⇔")+(K$="⇩")THENR=R+(K$="⇔")-(K$="⇩")*(R>1)*2:GOTO5000
130 ON(P(X,Y)=7)*(ZZ=0)-((K$="G")+(TI$>="000500")+(AA=1))*2GOTO6000,7000
140 MI=MI-1:IFMI<1THEN MU=MU+1+(MU=61)*61:MI=VAL(MID$(T$,MU,1))/2+.5
150 MUSICMID$(M$,MU*2-1,2)+"O"
160 CURSOR16,21:PRINTMID$(TI$,3,2)+":"+MID$(TI$,5,2);:GOTO100
999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● サユウ イドウ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1000 XX=(K=4)-(K=6):X1=X:Y1=Y:YY=-(B=253)*(JU=1):P=P(X+XX,Y+YY)
1010 IF(P=0)+(P=4)+(P=6)+(P=7)THENX=X+XX:Y=Y+YY
1020 IF(P(X1,Y+1)=2)*(P(X,Y+1)=0)THENCURSORX1*2,(Y+1)*2:USR($AF70,C$(0)):CURSOR
X*2, (Y+1)*2:USR($AF70,C$(2)):P(X1,Y+1)=0:P(X,Y+1)=2
1030 CURSORX1*2,Y1*2:USR($AF70,C$(P(X1,Y1))):CURSORX*2,Y*2:USR($AF70,C$(5))
1040 IFP(X,Y)=4THEN P(X,Y)=0:GOSUB3500
1050 P=P(X,Y+1):ON-(P=0)-(P=4)-(P=7)GOSUB1500:RETURN
1499 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● オチル ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1500 CURSORX*2,Y*2:USR($AF70,C$(0)):Y=Y+1
1510 IFP(X,Y)=4THENP(X,Y)=0:MUSIC"DORD":ZZ=ZZ-1
1520 CURSORX*2,Y*2:USR($AF70,C$(5)):MUSIC"R1"
1530 P=P(X,Y+1):ON-(P=0)-(P=4)-(P=7) GOTO1500:RETURN
1999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ウエシタ イドウ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2000 YY=(K=8)-(K=2):IF(P(X,Y+1)<>3)+(P(X,Y+(YY=-1)-(YY=1)*2)<>0)THENRETURN
2010 XX=0:Y1=Y:Y=Y+YY:P(X,Y)=0:Y2=Y1-(YY=1)*2:P(X,Y1+1)=0:P(X,Y2)=3
2020 CURSORX*2,Y2*2:USR($AF70,C$(3)):CURSORX*2,Y*2:USR($AF70,C$(5))
2030 CURSORX*2,(Y1-(YY=-1))*2:USR($AF70,C$(0)):RETURN
2999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● テキ イドウ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
3000 XX=(Z1=1)-(Z1=2):YY=(Z1=3)-(Z1=4):Z2=Z2-1:G=(Z2=0)+(P(TX+XX,TY+YY)<>0)
3010 ON-(G<0)GOTO3040:CURSORTX*2,TY*2:USR($AF70,C$(0))
3020 P(TX,TY)=0:TX=TX+XX:TY=TY+YY:CURSORTX*2,TY*2:USR($AF70,C$(6))
3030 P(TX,TY)=6:AA=(ABS(X-TX)<2)*((Y-TY=1)+(Y=TY)):RETURN
3040 Z3=Z3+1+(Z3=LEN(Z$))*LEN(Z$):Z4$=STR$(ASC(MID$(Z$,Z3,1)))
3050 Z1=VAL(MID$(Z4$,2,1)):Z2=VAL(MID$(Z4$,3,1))+2:RETURN
3499 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● フウセン オチル ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
3500 IFP(X+XX,Y)<>0THENMUSIC"DORD":ZZ=ZZ-1:RETURN
3510 CURSOR(X+XX)*2,Y*2:USR($AF70,C$(4)):P(X+XX,Y)=4
3520 XA=X+XX:YA=Y:IFP(X+XX,Y+1)<>0THENRETURN
3530 CURSORXA*2,YA*2:USR($AF70,C$(0)):CURSORXA*2,YA*2+2:USR($AF70,C$(4))
3540 MUSIC"R1":P(XA,YA)=0:YA=YA+1:P(XA,YA)=4:ON-(P(XA,YA+1)=0)GOTO3530:RETURN
```

★オレの弟が,「やったー，コクショウの目をとったぞー!!」と言うから，何かと思ったら，ベーマガ2月号のペーパー・アドベンチャーをやっていた。(埼玉県朝霞市・山下さまならわかる11才)……【編：楽しそうだね。】

```
3999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● PAUSE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
4000 T$=TI$:GRAPHO0:CURSOR16,11:PRINT"PAUSE !":MUSIC"+G3"
4010 FORI=0TO1:GETK$:I=-(K$<>""):NEXT
4020 MUSIC"+G3":     CURSOR16,11:PRINT"          ":GRAPHO123:TI$=T$:RETURN
4999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● STAGE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
5000 CONSOLEC40:GRAPHO123:CCOLOR4,0:R=R-(R<10):ZZ=0
5010 INP@234,K:IFK=251THENCURSOR13,13:INPUT"What round ? ";R:PRINT"®"
5020 RESTORE20000:FORI=1TOR:READA$,B$,Z$,X,Y,TX,TY,JU:A$=A$+B$:NEXT
5030 FORI=1TO18:FORJ=1TO8:P(I,J)=0:NEXT:NEXT:FORH=1TO3:FORI=1TO18
5040 B$=MID$(A$,(H-1)*36+I*2-1,2):USR($FF01,B$):A=PEEK($FFFF)
5050 FORJ=1TO8:B=INT(A/2):P(I,J)=P(I,J)+(A-B*2)*(H-(H=3)):A=B:NEXTJ,I,H
5060 FORI=1TO18:FORJ=1TO8:P=P(I,J):CURSORI*2,J*2:USR($AF70,C$(P))
5070 ZZ=ZZ-(P=4):NEXTJ,I:Z3=0:GOSUB3050:P(16,3)=-(P(16,3))*(R<>7)
5080 CURSORX*2,Y*2:USR($AF70,C$(5)):CURSORTX*2,TY*2:USR($AF70,C$(6))
5090 CURSOR2,20:PRINT"RoUND0";R:CURSOR11,20:PRINT"Time 000:00"
5100 CURSOR23,20:PRINT"CHANCE0";CH:IFJU=1THEN CURSOR33,20:PRINT"JUmP"
5110 MUSIC"+G5+E+D+C+D+E+G+E+D+C+D+E"
5120 MU=0:MI=1:POKE$F17,50:TI$="000000":GOTO100
5999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
6000 PRINTCHR$(6):BOX[0]16,16,303,143,F0
6010 LINE[4]140,70,120,80,120,110,140,120,150,120,150,80,150,130,180,130
6020 LINE[6]210,70,180,70,180,120,210,120,240,70,240,120,260,70
6030 LINE[6] 260,70,290,70,270,100,300,120:LINE[6]180,95,205,95
6040 ON-(R=10)GOTO6500:MUSIC"C5CFDECFEDFECDFDGDGFBAGFFCDE":GOTO5000
6499 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ALL CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
6500 LINE[2]20,120,50,70,50,120,80,120,80,80,80,130,110,130
6510 MUSIC"C5EG6G3E5DC6C5EG6A3G5FED6E5DC8G5E8E5DC6C5"
6520 MUSIC"C3C5+C+C8A5B+C6+C3+C5AG8C5DE6E3DE5D3C8":END
6999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● O wa リ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
7000 CH=CH-1:CURSOR29,21:PRINTCH:MUSIC"COCCC":ON-(CH>0)GOTO100
7010 CONSOLEC40:CCOLOR2,0:CURSOR15,13:PRINT"O wa ri  !":TEMPO5
7020 MUSIC"D5CDEGED7E5GAGA+DBAEGA7+D5+C+D7E5GAGE6G3D7A5+C+D7+C6+DAGAGED7"
7030 CURSOR14,18:PRINT"ソフ0。ﾙﾁﾚｲ  ｲｽﾞ ﾜｲ":TEMPO7
7040 FORI=0TO1:GETK$:I=-(K$<>""):MUSIC"EOD":NEXT:IFK$="N"THEN END
7999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
8000 PRINTCHR$(6):GRAPHO123:CCOLOR6:R=0:CH=5:AA=0:TEMPO7
8010 FORI=0TO19:FORJ=0TO11:P=-((I=0)+(I=19)+(J=0)+(J=9)+(J=11)<0)
8020 CURSORI*2,J*2:USR($AF70,C$(P)):P(I,J)=P:NEXT:NEXT
8030 RESTORE13000:FORI=5TO15:READA$:CURSOR3,I:PRINTA$;:NEXT
8040 MUSIC"+C3R+C1+E+G+G3+E+F5+E3+D5+C3+C+C1+E2+G2+G3+E+G7"
8050 BOX[0]15,159,304,175:CURSOR14,21:PRINT"PUSH ANY KEY"
8060 FORI=0TO1:GETK$:I=-(K$<>""):MUSIC"+E0+G":NEXT:GOTO5000
8999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● DATE READ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
9000 CONSOLEC40,GN:DIM C$(7),A(15),P(19,11)
9010 POKE$FF01,$CD:POKE$FF02,$23:POKE$FF03,$06:POKE$FF04,$32
9020 POKE$FF05,$FF:POKE$FF06,$FF:POKE$FF07,$C9
9030 CURSOR10,13:PRINT"SIBARAKU MATTE CYONMAGE"
9040 FORI=0TO114:READA:POKE44912+I,A:SUM=SUM+A:NEXT:IFSUM<>13919THEN END
9050 FORI=0TO15:READA(I):NEXT
9060 FORI=0TO7:FORJ=1TO3:READA$:FORK=1TO64:A=ASC(MID$(A$,K,1))-48
9070 C$(I)=C$(I)+CHR$(A(A+7*(A>9))):NEXTK,J,I
9080 T$="556355555563557556355555563557556355555563557556355555563557 9"
9090 M$=   " E E C D E G G A G D E C D G E G G E F G+C+C+D+C G A E D D C"
9100 M$=M$+" G G+C+C+C+D+C A G E G A E E D C D E C E F G+C A G A E D D C R"
9110 GOTO8000
9999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● DATE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
10000 DATA 062,001,211,247,245,205,128,175,241,254,003,200,060,195,114
10010 DATA 175,219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,075,209,017,004
10020 DATA 017,128,002,033,128,189,025,016,253,203,032,203,033,009,209
10030 DATA 229,006,016,026,119,019,213,017,080,000,025,209,016,245,225,035
10040 DATA 229,006,016,026,119,019,213,017,080,000,025,209,016,245,225,035
10050 DATA 229,006,016,026,119,019,213,017,080,000,025,209,016,245,225,035
10060 DATA 229,006,016,026,119,019,213,017,080,000,025,209,016,245,225
10070 DATA 219,232,203,247,211,232,201
10080 DATA 000,192,048,240,012,204,060,252,003,195,051,243,015,207,063,255
```

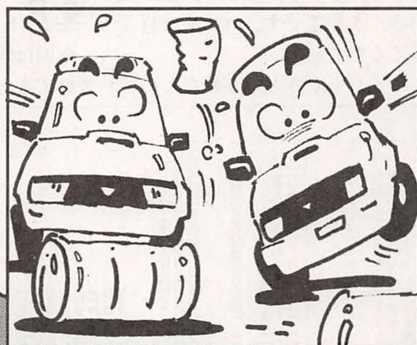
```
11000 DATA 00008420000084208420000084200000000084200000842084200000084200000
11010 DATA 7770FFF07770FFF0FFF07770FFF077707770FFF07770FFF0FFF07770FFF07770
11020 DATA 0000731000007310731000007310000000007310000073107310000073100000
11030 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
11040 DATA F88888888888888FF00000000000000FF00000000000000FF11111111111111F
11050 DATA F9BFFEC889BFFECFFEC80137FEC8013FF137FEC80137FECFFFD91137FFD9113F
11060 DATA 0000000000084200000000084200000000000000000842000000000084200000
11070 DATA 7FFFFF707770FFF0FFFFFFF0FFF07770FFFFFFF07770FFF0EFFFFFE0FFF07770
11080 DATA 7FFFFF7000007310FFFFFFF073100000FFFFFFF000007310EFFFFFE073100000
11090 DATA 7FFFF72000008420FFFFFF0084200000FFFFFF200000842 0EFFFFE0084200000
11100 DATA 00000BF07770FFF000000070FFF07770000000F07770FFF000000170FFF07770
11110 DATA 7FFFF71000007310FFFFFF0073100000FFFFFF1000007310EFFFFE0073100000
11120 DATA 0001B7777731842083FFFFFFFFFF7300CEFFFFFFFFFFFC084208CEEEECC8000
11130 DATA 7761BFF776229CE083FFEC80000008001CF8000000000000F738511011103770
11140 DATA 00013377773100003FFFFFFFFFFE0000CEFFFFFFEC8000073108880111 00000
11150 DATA 00000000110000000000 6600FF0000000000006600F9000000000000008800000
11160 DATA 77776DFFFFDCCFF07FFF199FFFF0EFFFEFFF899FFF907FFF39CE6BFFFFB33FF0
11170 DATA 01376DFFFFDC46307FFF1DBFFFF000FFEFFF8BDFFF9000FF39CE6BFFFFB326C0
11180 DATA 01365FEEEFEFF7307FF3F3DFF5A5CEFFEFFCFCBFF5A537FF08C6AF7777B7FEC0
11190 DATA 7776DFEEEFFFFFF0FFF3F3D99FFFCEFFFFFCFCB99FFF37FFFFF6BF777FFFFFF0
11200 DATA 0000000000000000000042000000000000000420000000731000000000000000
11210 DATA 01355FFFF9FFFF9F7A092032E23E232FE50490C440844C4F8CEAA99F1111719F
11220 DATA 76533711171117 7087FCCFFFFFFFFFFF01EF33FFFFCCEEFF0F7BCDEEEE66EEEE0
11230 DATA 012448000800088F787777000000000FE1EEEE003442230F7B522111955 9991F
13000 DATA "  ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■     "
13010 DATA "  ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■  ■■ ■■    "
13020 DATA "  ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■ ■■ ■■    "
13030 DATA "  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  ■■■■     "
13040 DATA "  ■■    ■■ ■■ ■■    ■■■■■ ■■ ■■    "," "
13050 DATA "■■■■■ ■■■■■■■■■     ■■■■■■■■  ■ ■■■"
13060 DATA "■■ ■■ ■■ ■■ ■■■    ■■ ■■■■ ■■ ■■■■■"
13070 DATA "■■■■   ■■ ■■ ■■■    ■■ ■■■■ ■■ ■■■■■"
13080 DATA "■■ ■■ ■■■■■ ■■■    ■■ ■■■■ ■■ ■■■■■"
13090 DATA "■■■■■ ■■ ■■ ■■■■■■■■■■■■■■■■ ■■■ ■"
19999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● MEN DATE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20000 DATA 08223E842C043E80208410223 22A2622208888220080248200 8030
20010 DATA 801288080080082082441000001400000000000000010000400140001
20020 DATA "#w♦¥q←+o↓}→",16,1,18,5,2
20030 DATA A2AA00082012272282F0B02C302890D0408220008A2800102000 80
20040 DATA 401022900A80104A800000010000000000000014000000000000000100
20050 DATA "I#I←I#y#♠o→r+r↑r",1,7,1,3,2
20060 DATA 00007E228A0A0E4000203E32222220109A02AA540020000080 6012
20070 DATA 2400080080101080220000000104004000088000040000000008400
20080 DATA "z←u#P#→z♠7+P",18,8,14,4,1
20090 DATA 80021002004040 0A1A16084000200008 04C080121212001042 0840
20100 DATA 100A40002004084480 7F09890900000004200804200 01F020402BF
20110 DATA "Uu♠7",9,1,13,2,2
20120 DATA A48000982424243F0008FC2424A418209448A0801480000010002 0
20130 DATA 0C0010028040248408920008000200080010 8000C801000010 0221
20140 DATA "↑r¥z#{↑x→#n#q↑P♠I#",18,8,7,2,1
20150 DATA 801E1212120 6800E08080E80061212121E808000000000000800200
20160 DATA 0002800000000000804000 0C0C0040020404024000 0C0C0C0040
20170 DATA "↓~wt",2,1,2,6,1
20180 DATA 007EC488847EB07E982442824A7E627E42300000C080800 0800080
20190 DATA 000882080020000030FF018A044A010081C45224002481008130D0
20200 DATA "n↑↑n↑↑x↑↑x",15,5,5,1,1
20210 DATA 02082042423E82101818207E82325ACC42020228000208 00A01800
20220 DATA C220008040088062020114000 0A40010800020100000080 4A00080
20230 DATA "ws#yo♠↓}",9,3,18,1,1
20240 DATA 00C24428302C44A208000242FE8000705802 00C010812204022008
20250 DATA 4202480090400208 02F0810A04091020598020002400602 0052000
20260 DATA "n♥o→}+xn←s#y−x",7,1,12,8,1
20270 DATA 020020100400200080000004000004000040520070500400200480
20280 DATA 005004 2C50045000402800202800000000000028000028002 80020
20290 DATA "z#s♦↓I¥↑♦¥~♦rw¥}♠P",1,1,5,4,2
```

★僕は今，プログラムを送れなくて困っています。なぜなら，ＯＦコーナーに載る前にプログラムが載ってしまってはジャドウだからです。(岐阜県益田郡・**永家宏和16才**)……【**編**：それは発覚影さん的国民(？)の前ぶれだぞ。】

MZ-2500(M25-BASIC)用

BATTLE RACER（バトルレーサー）

Out Run



◆内　容

２人で勝敗を決めるカーレース・ゲームです。

◆遊びかた

ゲームをはじめるとコースが表示され，ところどころにドラムカン（▤）とコイン（◎）が現れます。さらに緑色の車と赤色の車が現れます。

緑色の車をプレイヤー１が操作し，赤色の車をプレイヤー２が操作します。

《第１図》変数表

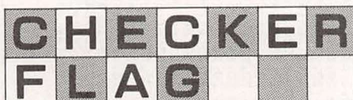
X(1), Y(1)………	プレイヤー１の座標
X(2), Y(2)………	プレイヤー２の座標
VX(1), VY(1)…	１のもとの座標
VX(2), VY(2)…	２のもとの座標
CAR$(1, a)…	１の車のキャラクター
CAR$(2, a)…	２の車のキャラクター
DX(1), DY(1)…	１のスタート地点
DX(2), DY(2)…	２のスタート地点
R……………………	ラウンド
TIM……………	残りタイム
SC(1)……………	プレイヤー1のスコア
SC(2)……………	プレイヤー2のスコア
A%………	
B%………	
C%………	
D%………	
E%………	
F%………	
G%………	

タイムは50秒あり，これがなくなるとゲーム・オーバーです。

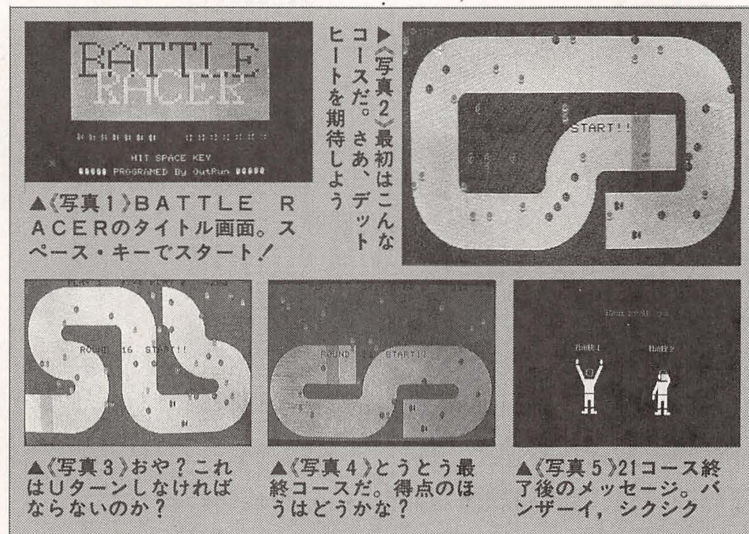
スタートさせると車が動きます。これを相手より先にゴール（水色の帯）までもっていけばその人の勝ちで，残りタイム×２がスコアにプラスされます。コインは取ると，100プラスで，クラッシュすると－50です。コースは21コースあります。

◆操作方法

プレイヤー１は[F１]で左カーブ，[F２]で右カーブ，プレイヤー２は[F８]で左カーブ，[F９]で右カーブです。



編：このゲームは，はっきりいって，とんでもないゲームです。
Dr.D：そんなにひどいのか？
編：そうじゃなく，２人で遊ぶからやたらと白熱するんです。
Dr.D：なるほど。しかし，外側のコースは不利のような気がするんだが。
編：いや，そんなことはないですよ。それにしても，なんてあぶないコースなんでしょう。



▲《写真１》BATTLE RACERのタイトル画面。スペース・キーでスタート！

▶《写真２》最初はこんなコースだ。さあ，デットヒートを期待しよう

▲《写真３》おや？これはＵターンしなければならないのか？

▲《写真４》とうとう最終コースだ。得点のほうはどうかな？

▲《写真５》21コース終了後のメッセージ。バンザーイ，シクシク

BATTLE　RACERのプログラム・リスト

```
   10 gosub *PCG:init "crt2:320,200,16":init "CRT1:80,25,1,0":new on 3:play init
:play "@v110","@v110":click off:repeat on ,4:kmode 0:gosub 710:klist 0:console 0
,25,0,40:console@ 0,25:cls 3:gosub *ﾀｲﾄﾙ
   20 key on:randomize:R=0:SC(1)=0:SC(2)=0:cls 3:restore 630
   30 cls 3:paint (10,10),12:gosub *ｺｰｽ:locate 10,10:print [0] "ROUND ";R;" STAR
T!!"
   40 I=1:TIM=500:locate 8,0:print [0] using "PLAY 1#######";SC(1):locate 22,0:p
rint [0] using "PLAY 2#######";SC(2):locate 1,0:print [1] "500"
   50 play "T1800514CRCRR16A1","T1800714CRCRR16A1":play wait:locate 10,10:print
"                  ":time=0:locate X(1),Y(1):print " ":locate X(2),Y(2):print
 " "
   60 on key gosub 990,1000,,,,,,1010,1020,,990,1000,,,,,,1010,1020
   70 on H(I) goto 80,90,100,110,120,130,140,150
   80 A=1:X(I)=X(I)+1:goto 160
   90 A=2:X(I)=X(I)+1:Y(I)=Y(I)-1:goto 160
  100 A=3:Y(I)=Y(I)-1:goto 160
  110 A=4:X(I)=X(I)-1:Y(I)=Y(I)-1:goto 160
  120 A=5:X(I)=X(I)-1:goto 160
  130 A=6:X(I)=X(I)-1:Y(I)=Y(I)+1:goto 160
  140 A=7:Y(I)=Y(I)+1:goto 160
  150 A=8:X(I)=X(I)+1:Y(I)=Y(I)+1
```

★電波新聞社には本当に感謝！　なにせ，我が愛機ＭＺ－1500のソフトを作っているのは，電波だけ！これからもがんばってゲームを作ってください。(岐阜県大垣市・伊藤一宏14才)……【なにわ：ぐわんばりまーす。】

MZ-2500

◆プログラム

コースデータは600行〜660行で，1が═，2が‖，3が╭，4が╮，5が╰，6が╯，7が工です。コースは自由に作ってください。

なお，コインを取るという妙なものをつけたので，いくらかおそくなりました。ただのカーレースをやりたい人は，170行と550行を消してください。

◆P．S．

今回は短くしたつもりです。21コース終えるとなさけないデモがあります。このゲームはなかなかエキサイトします。兄弟がいる家なんかにはいいかもしれません。勝つにはインコースをとることです。

★　　　★

★　　　★

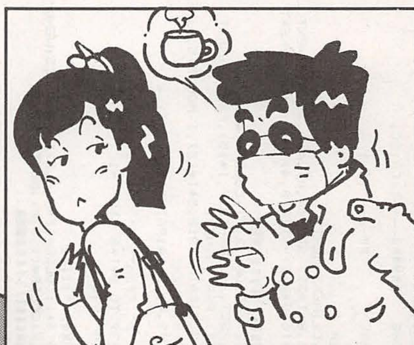
```
  160 if scrn$(X(I),Y(I),1)="R" then cgen 0:locate VX(I),VY(I):print " ":gosub 2
80
  170 if scrn$(X(I),Y(I),1)="S" then SC(I)=SC(I)+100:locate 8+(I-1)*14,0:print [
0] "PLAY";I;:print [0] using "######";SC(I):beep
  180 cgen 0:locate VX(I),VY(I):print " ":cgen 1:locate X(I),Y(I):print CAR$(I,A
):cgen 0:locate 0,0
  190 VX(I)=X(I):VY(I)=Y(I)
  200 if point(int(X(I)*8)+4,int(Y(I)*8)+4)=12 gosub 280
  210 if point(int(X(I)*8)+4,int(Y(I)*8)+4)=13 then 340
  220 if TIM-time=<0 then *GAMEOVER
  230 if X(1)=X(2) or X(2)=X(1) then:if Y(1)=Y(2) or Y(2)=Y(1) then:gosub 280:if
 I=1 then I=2:gosub 280 else I=1:gosub 280
  240 locate 1,0:print [1] using "###";TIM-time
  250 if I=1 then I=2 else I=1
  260 goto 60
  270 rem---------------------    CLASH !!   -------------------------------
  280 sound 0,10:sound 7,10:sound 6,60:sound 9,16:sound 10,16:sound 11,10:sound
12,40:sound 13,9
  290 cgen 1:locate X(I),Y(I):print "Q":cgen 0:X(I)=DX(I):Y(I)=DY(I):VX(I)=DX(I)
:VY(I)=DY(I):SC(I)=SC(I)-50
  300 locate 8+(I-1)*14,0:print [0] "PLAY";I;:print [0] using "######";SC(I)
  310 H(I)=1:A=1:cgen 1:locate X(I),Y(I):print CAR$(I,A):cgen 0
  320 return
  330 rem---------------------  ROUND CLEAR  -------------------------------
  340 SC(I)=SC(I)+(TIM-time)*2
  350 locate 8+(I-1)*14,0:print [0] "PLAY";I;:print [0] using "######";SC(I)
  360 play "T180L405C<L32CCCCDDDDEEEEFFFFA1","T18004L16Q1CECECECECECECECECECECEQ
3"
  370 play wait:goto 30
  380 rem ---------------------   GAME OVER   -------------------------------
  390 *GAMEOVER:sound 0,10:sound 7,10:sound 6,60:sound 9,16:sound 10,16:sound 11
,10:sound 12,40:sound 13,9:cgen 1:locate X(1),Y(1):print "Q":locate X(2),Y(2)
  400 print "Q":cgen 0:locate 8,0:print [0] using "PLAY1#######";SC(1):locate 22
,0:print [0] using "PLAY2#######";SC(2):locate 1,0:print [1] "  0"
  410 symbol (30,50),"GAMEOVER",4,3,9:symbol (28,48),"GAMEOVER",4,3,0
  420 cflash 1:locate 12,20:print [0] "HIT SPACE KEY!":play "L204@0CCC1"
  430 for T=0 to 8000:if inkey$=" " then T=8000:cflash 0:goto 20 else next
  440 cls 3:gosub *ﾀｲﾄﾙ:goto 20
  450 rem ---------------------  COURSE DATA  -------------------------------
  460 *ｺｰｽ:R=R+1:if R=22 then 1130
  470 for Q=0 to 2
  480 read B$:for N=0 to 4
  490 C=val(mid$(B$,N+1,1))
  500 if C=1 then put@ (N*64,Q*64),A%:goto 560 else 510
  510 if C=2 then put@ (N*64,Q*64),B%:goto 560 else 520
  520 if C=3 then put@ (N*64,Q*64),C%:goto 560 else 530
  530 if C=4 then put@ (N*64,Q*64),D%:goto 560 else 540
  540 if C=5 then put@ (N*64,Q*64),E%:goto 560 else 550
  550 if C=6 then put@ (N*64,Q*64),F%:goto 560 else 560
  560 if C=7 then put@ (N*64,Q*64),G%
  570 next N:next Q:cgen 1:for J=0 to 19:E=int(rnd(1)*39):F=int(rnd(1)*20):locat
e E,F:print [0] "R":next
  580 for J=0 to 19:E=int(rnd(1)*39):F=int(rnd(1)*20):locate E,F:print "S":next:
cgen 0
  590 DX(1)=25:DX(2)=27:DY(1)=18:DY(2)=21:A=1:H(1)=1:H(2)=1:I=1
  600 X(1)=DX(1):X(2)=DX(2):Y(1)=DY(1):Y(2)=DY(2):cgen 1
  610 locate X(1),Y(1):print CAR$(1,A):locate X(2),Y(2):print CAR$(2,A):cgen 0
  620 return
  630 data 31114,20372,51616:data 34034,25162,57016:data 34000,25114,57016
  640 data 37314,20202,51616:data 74314,02202,05616:data 03140,36254,57516
  650 data 03434,36562,57016:data 31114,54372,05616:data 31117,54314,05616
  660 data 31140,51454,71616:data 03734,36362,51616:data 37340,54254,05616
  670 data 31734,54362,05616:data 31434,54562,76116:data 74340,36254,51616
  680 data 31440,54254,76516:data 31411,54211,76516:data 31140,27454,51616
  690 data 03714,02002,02116:data 31140,54360,76510:data 00000,37314,51616
  700 rem ---------------------    D A T A    -------------------------------
  710 option angle degrees:dim A%(1027),B%(1027),C%(1027),D%(1027),E%(1027),F%(1
027),G%(1027)
  720 line (0,0)-(63,63),12,BF:line (0,8)-(63,55),10,BF:line (0,9)-(63,54),7,BF:
get@ (0,0)-(63,63),A%
  730 line (0,0)-(63,63),12,BF:line (8,0)-(55,63),10,BF:line (9,0)-(54,63),7,BF:
get@ (0,0)-(63,63),B%
  740 line (0,0)-(63,63),12,BF:circle (63,63),8,7,90,180:circle (63,63),55,7,90,
180:line (8,63)-(55,63),7:line (63,8)-(63,55),7:paint (40,40),7:circle (63,63),8
,10,90,180:circle (63,63),55,10,90,180:get@ (0,0)-(63,63),C%
  750 line (0,0)-(63,63),12,BF:circle (0,63),8,7,0,90:circle (0,63),55,7,0,90:li
ne (0,8)-(0,55),7:line (8,63)-(55,63),7:paint (40,40),7:circle (0,63),8,10,0,90:
circle (0,63),55,10,0,90:get@ (0,0)-(63,63),D%
  760 line (0,0)-(63,63),12,BF:circle (63,0),8,7,180,270:circle (63,0),55,7,180,
270:line (8,0)-(55,0),7:line (63,8)-(63,55),7:paint (40,40),7:circle (63,0),8,10
,180,270:circle (63,0),55,10,180,270:get@ (0,0)-(63,63),E%
  770 line (0,0)-(63,63),12,BF:circle (0,0),8,7,270,0:circle (0,0),55,7,270,0:li
ne (8,0)-(55,0),7:line (0,8)-(0,55),7:paint (30,30),7:circle (0,0),8,10,270,0:ci
rcle (0,0),55,10,270,0:get@ (0,0)-(63,63),F%
  780 line (0,0)-(63,63),12,BF:line (0,8)-(63,55),10,BF:line (0,9)-(63,54),7,BF:
line (24,9)-(40,54),13,BF:get@ (0,0)-(63,63),G%
  790 return
  800 rem -----------------------  P C G DATA   ----------------------------
  810 *PCG:CAR$(1,1)="A":CAR$(1,2)="C":CAR$(1,3)="E":CAR$(1,4)="G":CAR$(1,5)="I"
:CAR$(1,6)="K":CAR$(1,7)="M":CAR$(1,8)="O":CAR$(2,1)="B":CAR$(2,2)="D":CAR$(2,3)
="F":CAR$(2,4)="H":CAR$(2,5)="J":CAR$(2,6)="L":CAR$(2,7)="N":CAR$(2,8)="P"
  820 restore 910
  830 for I=65 to 80:read B$,G$,R$:def chr$(I)=hexchr$(B$+"0000000000000000"+G$)
  840 I=I+1
  850 def chr$(I)=hexchr$(B$+R$+"0000000000000000"):next I
  860  def chr$(81)=hexchr$("00000000000000000816E7AA67A3C4A91000810220810000O")
  870  def chr$(82)=hexchr$("0000447C7C7C38387C7C7C7C7C38387C380044380000")
  880  def chr$(83)=hexchr$("0000000000000000387CFEFEFEFE7C383048B4B4B4B44830")
  890 return
  900  rem  ------BLUE------ -----GREEN------ ------RED-------
  910  data 6063630000636360,009098F7F7989000,009098F7F7989000
  920  data 0C0841E340081C08,02073E14BCF46030,02073E14BCF46030
  930  data 6666000000E7E700,181818247E18187E,181818247E18187E
  940  data 301082C702103810,40E07C283D2F060C,40E07C283D2F060C
  950  data 06C6C60000C6C606,000919EFEF190900,000919EFEF190900
  960  data 10381002C7821030,0C062F3D287CE040,0C062F3D287CE040
  970  data 00E7E70000006666,7E18187E24181818,7E18187E24181818
  980  data 081C0840E341080C,3060F4BC143E0702,3060F4BC143E0702
  990 H(1)=H(1)+1:if H(1)>8 then H(1)=1:return else return
 1000 H(1)=H(1)-1:if H(1)<1 then H(1)=8:return else return
 1010 H(2)=H(2)+1:if H(2)>8 then H(2)=1:return else return
 1020 H(2)=H(2)-1:if H(2)<1 then H(2)=8:return else return
 1030 *ﾀｲﾄﾙ:init "CRT1:80,25,1,1":line (33,20)-(290,120),14,BF:symbol (43,30),"B
ATTLE",5,3,1:symbol (63,60),"RACER",5,3,3
 1040 init "CRT1:40,25,0,0":cgen 1:locate 5,17:print "A→A→A→A→A→A→A→→→→→J→J→J→J→
J→J→J":locate 5,22:print "RRRRR→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→→RRRRR":cgen 0:locate 11,22:p
rint "PROGRAMED By OutRun"
 1050 cflash 1:locate 14,20:print "HIT SPACE KEY":L=1:W=15:S=0
 1060 color=(1,L),(3,W)
 1070 if inkey$=" " then 1120
 1080 if S=1 then 1100
 1090 L=L+1:W=W-1:if L>15 then L=15:W=0:S=1:goto 1060 else 1060
 1100 L=L-1:W=W+1:if L<0 then L=0:W=15:S=0
 1110 goto 1060
 1120 color=(1,1),(3,3):cflash 0:cls 3:init "CRT1:40,25,0,0":return
 1130 init "CRT1:80,25,1,1":cls 2:locate 30,3:print [3] "PLAYER 1 SCORE ";SC(1):
locate 30,5:print [2] "PLAYER 2 SCORE ";SC(2)
 1140 symbol (38,150),"CONGRATULATION",2,3,10:symbol (40,150),"CONGRATULATION",2
,3,10
 1150 if SC(1)-SC(2)<0 then locate 20,7:print "PLAYER 2 ";spc(15);"PLAYER 1 " el
se locate 20,8:print "PLAYER 1 ";spc(15);"PLAYER 2 "
 1160 locate 20,16:print "   ※※  ";spc(15);"   ※※  "
 1170 locate 20,17:print "   ※※  ";spc(15);"   ※※  "
 1180 locate 20,17:print "  e ▧  ";spc(15);"  e ▧  "
 1190 for I=0 to 20
 1200 locate 20,10:print "        ";spc(15);"        "
 1210 locate 20,11:print "   ▧※  ";spc(15);"   ▧※  "
 1220 locate 20,12:print "   ▧※  ";spc(15);"   ▧※  "
 1230 locate 20,13:print "  ▧▧※ ";spc(15);"  ▧▧※ "
 1240 locate 20,14:print " ▧▧▧※";spc(15);". ▧▧▧ "
 1250 locate 20,15:print " ※▧※※";spc(15);"   ▧※※":play ,,"04C32":pause 3
 1260 locate 20,10:print "※     ※;spc(15);"  .  .  "
 1270 locate 20,11:print "▧ ▧※▧";spc(15);".  ▧※ ."
 1280 locate 20,12:print " ▧▧▧※";spc(15);"   .▧  "
 1290 locate 20,13:print "  ▧▧※ ";spc(15);"  ▧▧※ "
 1300 locate 20,14:print "   ▧※  ";spc(15);" ▧▧※  "
 1310 locate 20,15:print "   ▧※  ";spc(15);" ※▧※  ":play ,,"04C32":pause 3
 1320 next:play "@V100@7T180L404EC8&<GB8G&G8D>EC8&<GB8G.DL16GGB8AA>C8<BB>D8CCE8A
4&A2","@V100@17T180L404GE8&<L8GBGBGL16GAB>CL4R8GE8&<L8GBGBGL16GAB>CR&R<EEG8FFA8G
GB8AA>C8F4&F2","@V100@20T180L803R&RR&RCCCCR&RR&RFFFFR&RR&RCCCCCCCG>C<G<B>R"
 1330 play wait:play init:cls 3:gosub *ﾀｲﾄﾙ:goto 20
```

★山下：“めぞん一刻”はよかったネ。編：“ファイナルゾーン”男のロマンだ。つぐ美：“ウイングマン２”絵がきれい♡。影：“聖女伝説”はサイコー……。(埼玉県秩父郡・まっちゃん15才)……【編：わかってらっしゃる。】

PASOPIA7

影ちゃんの青春の1ページ

お楽しみはこれからだ



▶ストーリー

それは影さんの青春時代。女の子をひっかけようと授業を抜けだした影さんであった。

▶遊びかた

影ちゃんを[2][4][6][8]で4方向に動かし，先生から逃げながら女の子をつかまえてください。

女の子をつかまえるとメッセージ入力モードになります。このモードに入ると，自動的にカナロックされるので，そのまま女の子に声をかけてください（だいたい30文字以内で入力してください）。

ただし同じセリフは二度使えません。女の子をひっかけられると，ＬＩＦＥが増え，ビンタをくらうとＬＩＦＥが減ります。

また，♡を取ってもＬＩＦＥが増え，先生につかまるとＬＩＦＥが減ります。

ＬＩＦＥがなくなるとゲーム・オーバーです。

ひっかけた女の子は画面から消え，全員消すと面クリアです。

▶命をかける影ちゃん

影ちゃんはスペース・キーを押すことにより，自らの体を傷つけて血をだします。

血は影ちゃんの向いている方向に飛んでいき，先生に当たると先生は一定時間動かなくなります。血をだしてもＬＩＦＥは減ります。

《第1表》変数表

X，X——影ちゃんの座標
SX，SY——血の座標
X( )，Y( )——女の子の座標
CH，SC，LF，SN——ハイスコア，スコア，生命力，面数

マシン語アドレス
E000〜　PUTルーチン
E080〜　キャラクター・データ



編：このゲームはキャラクターが非常によくできていますね。

Dr.D：ゲームの内容がいまいちなのは残念だ。ただ16進数のデータにチェックサムを付けているのにには感心したぞ。

編：なんて声をかければいいのかよくわからないんですよ。

影：ヘイ　ソコノ　カワイイ　カノジョ　オチャ，ドライブ，ディスコ，エイガ　イコウ　ゼ？

◀〈写真1〉タイトル画面。なんとまあ，きれいだこと

▶〈写真2〉さあ影ちゃんのナンパ作戦のはじまり〜

◀〈写真3〉下のメッセージを見て！こんなことにならないように

▶〈写真4〉血を飛ばして先生の動きを止めろ

影ちゃんの青春の1ページのプログラム・リスト

```
10  GOTO 1190
20  GOSUB 1040
30  GOSUB 1320
40  GOSUB 920
50  '■■■■■■■■■||||| main ||||■■■■■■■■■
60  '|||||■■■■■ Kage
70  NOISE "t180s0m2o1z"+MID$(" l4gl8dgl4g d  ",SO*4+1,4)+"t120"
80  SO=(SO+1) MOD 4:S=STICK(0)
90  X0=X+((S=7)*(X>0)-(S=3)*(X<36))*(Y MOD 4=0)
100 Y0=Y+((S=1)*(Y>0)-(S=5)*(Y<16))*(X MOD 4=0)
110 V=&H8008+X*8+Y*320:C=&HE3C0:CALL GP(V,C):IF X<>X0 THEN MK=-(X0>X)
120 X=X0:Y=Y0:V=&H8008+X*8+Y*320:C=&HE080+MK*448:CALL GP(V,C)
130 IF ((STRIG(0))=0)-ST-(Y MOD 4) THEN IF ST GOTO 150 ELSE 200 ELSE GOSUB 760
140 ST=1:SM=-2+MK*4:SX=X+SM:SY=Y:LF=LF-1:GOSUB 840:GOTO 180
150 LINE(SX*8+8,SY*8+8)-STEP(15,0),PRESET,3
160 SX=SX+SM:IF (ABS(SX-X(0))>1)+(SY<>Y(0)) GOTO 180
170 GOSUB 820:ST=0:W=W+10:SC=SC+20:LOCATE 30,19:PRINT USING "####";SC:GOTO 200
180 IF (SX<0)+(SX>36) THEN ST=0:GOTO 200
190 LINE(SX*8+8,SY*8+8)-STEP(15,0),OR,2
```

PASOPIA7

★影さん，僕の家へきて，パソコンを壊してください。新しいのが買える…。（長野市・**影さんの一番弟子**）……
【**影**：何を言ってる，私の一番弟子なら，それくらい自分でできるだろ！**編**：そ，そんなことしちゃいけませんよ。】

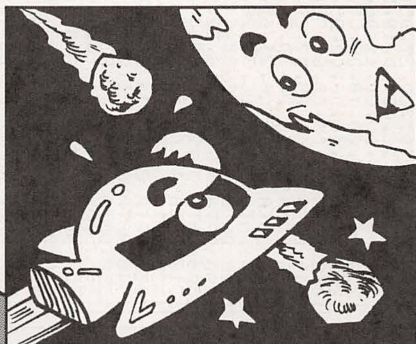
```
200 FOR Z=0 TO GK-1
210 IF (GS(Z)>0)*(ABS(X(Z)-X)<2)*(ABS(Y(Z)-Y)<2) GOTO 500
220 NEXT
230 '||■■■■■■  girl & chairman
240 IF GS(G)<0 THEN G=(G+1) MOD GK:GOTO 240
250 IF GS(G) GOTO 290 ELSE GS(G)=(FIX(RND*-6)-1)*(G>0)-(G=0)*7
260 A=RND:X(G)=INT(RND*10)*4*A:Y(G)=INT(RND*5)*4*(1-A)
270 IF (ABS(X(G)-X)<5)*(ABS(Y(G)-Y)<5) GOTO 260
280 H(G)=INT(RND*2)+1
290 IF (G=0)*W THEN W=W-1:X0=X(0):Y0=Y(0):GOTO 330
300 X0=X(G)+((H(G)=3)-(H(G)=1))*(1-(G=0)):Y0=Y(G)+((H(G)=0)-(H(G)=2))*(1-(G=0))
310 IF (X0<0)+(X0>36) THEN X0=(X0>36)*-36
320 IF (Y0<0)+(Y0>16) THEN Y0=(Y0>16)*-16
330 V=&H8008+X(G)*8+Y(G)*320:C=&HE3C0:CALL GP(V,C)
340 IF X(G)<>X0 THEN G(G)=-(X0>X(G))
350 X(G)=X0:Y(G)=Y0:V=&H8008+X(G)*8+Y(G)*320
360 C=&HE0C0+G(G)*448+((GS(G)-1)¥2)*64:CALL GP(V,C)
370 IF (X(G) MOD 4)+(Y(G) MOD 4) GOTO 410
380 IF G THEN H(G)=INT(RND*4):GOTO 410
390 A=(X(G)<>X)*(Y(G)<>Y)*RND-(Y(G)=Y)
400 H(G)=(SGN(X(G)-X)+2)*A+(SGN(Y-Y(G))+1)*(1-A)
410 G=(G+1) MOD GK
420 '||■■■■■■  heart
430 IF HT=0 THEN HT=(RND>.99)*-30:GOTO 70
440 IF HT=30 THEN HX=INT(RND*10)*4:HY=INT(RND*5)*4
450 HT=HT-1:V=&H8008+HX*8+HY*320:C=&HE1C0+(HT MOD 2)*448:CALL GP(V,C)
460 IF (ABS(X-HX)<2)*(ABS(Y-HY)<2) THEN HT=0:LF=LF+1:GOSUB 840:GOSUB 730
470 IF HT=0 THEN C=&HE3C0:CALL GP(V,C)
480 GOTO 70
490 '■■■■■■||||||||||||||  nanpa  ||||||||||||||■■■■■■
500 SO=0:IF Z=0 GOTO 690 ELSE GOSUB 770
510 COLOR 6:LOCATE 0,23:PRINT "INPUT MESSAGE.";:CALL KN
520 LOCATE 0,24:PRINT:PRINT "◢▁";:CX=0:TM=0:M$=""
530 A$=INKEY$:TM=TM+1:IF TM>2000 THEN J=0:GOTO 600
540 IF A$="" GOTO 530 ELSE IF A$=CHR$(13) GOTO 580
550 LOCATE CX,24:PRINT A$+"  ";:IF (LEN(M$)>35)*(A$>CHR$(8)) THEN A$="":CX=CX-1
560 IF (A$=CHR$(8))*CX THEN CX=CX-1:M$=LEFT$(M$,CX):A$="" ELSE CX=CX+1
570 M$=M$+A$:LOCATE CX,24:PRINT "◢▁";:GOTO 530
580 J=0:FOR I=0 TO SSN:J=J OR M$=A$(I):NEXT:IF J THEN J=0:GOTO 600
590 A$(SSN)=M$:SSN=SSN+1:J=0:FOR I=0 TO 4:J=J-(INSTR(M$,M$(GS(Z)-1,I))>0):NEXT
600 LF=LF+(J=0)-(J>1):COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT:ON J GOTO 620,620,630,630
610 PRINT "ﾅﾆﾖ! ｳﾙｻｲﾜﾈ! "+CHR$(34)+"ﾊﾟｯﾁｰﾝ!"+CHR$(34);:GOSUB 800:GOTO 640
620 IF RND=<.5 THEN PRINT "ﾜﾙｲｹﾄﾞ ﾏﾀｺﾝﾄﾞﾈ｡";:GOSUB 790:GOTO 640 ELSE J=3
630 PRINT "ｽﾃｷ!";:GOSUB 780
640 SC=SC+J*5:LOCATE 30,19:PRINT USING "#####";SC:GOSUB 840
650 V=&H8008+X(Z)*8+Y(Z)*320:C=&HE3C0:CALL GP(V,C)
660 LOCATE 0,23:PRINT SPACE$(14);:NP=NP-(J>2):GS(Z)=(J>2):IF NP<GK-1 GOTO 70
670 LOCATE 0,24:PRINT:PRINT TAB(16);"CLEAR !!";:FOR I=0 TO 2000:NEXT
680 SN=SN+1:GOSUB 1330:ERASE GS:DIM GS(29):GOTO 40
690 LOCATE 0,24:PRINT:PRINT "ｷﾐ ! ﾀﾞﾒｼﾞｬﾅｲｶ !!!";:LF=LF-4:GOSUB 840
700 V=&H8008+X(0)*8+Y(0)*320:C=&HE3C0:CALL GP(V,C):GS(0)=0:GOSUB 750
710 GOTO 70
720 '■■■■■■||||||||||||||  sound  ||||||||||||||■■■■■■
730 NOISE "z":FOR I=0 TO 10:NEXT
740 SOUND=(1,0):FOR I=0 TO 25:SOUND=(0,45-I):NEXT:SOUND 0,0:RETURN
750 NOISE "l8m0o1cp32f","L8m0o1fc":RETURN
760 SOUND=(1,0):FOR I=0 TO 25:SOUND=(0,10+I):NEXT:SOUND 0,0:RETURN
770 PLAY "s0m1o4l32eel16m5gl8bz","o5l8m0eg":RETURN
780 PLAY "s0m5l16o4el4cz","s0m5l16o4cl4o3g":RETURN
790 PLAY "s0m2o4l16cdedcz":RETURN
800 NOISE "v13s0m1012o1dv15z","s0m1012o1a":RETURN
810 NOISE "s0m3o1l16dddl8dl16dl8dl16ddddddddl8dl16dl8dz":RETURN
820 NOISE "m0l16o1cz":RETURN
830 '■■■■■■||||||||||||||  life  ||||||||||||||■■■■■■
840 IF LF<0 GOTO 870
850 LOCATE 8,21:COLOR 2:PRINT RIGHT$(SPACE$(10)+STRING$(LF,"♥"),10)
860 COLOR 7:RETURN
870 LINE(104,68)-(216,83),PSET,1,BF:LINE-(104,68),PSET,3,B
880 LOCATE 15,9:PRINT "GAME  OVER":LF=0:GOSUB 850:GOSUB 810
890 IF CH<SC THEN CH=SC
900 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND:GOTO 30
910 '■■■■■■||||||||||||||  screen  ||||||||||||||■■■■■■
920 LINE(0,0)-(319,199),PSET,1,BF:LINE(8,0)-(311,143),PSET,4,BF
930 COLOR 7:LOCATE 0,18:PRINT STRING$(40,"-");
940 PRINT USING "-----CHAMP   #####0-----SCORE   #####0-----";CH;SC;
950 PRINT STRING$(40,"-");
960 PRINT USING "-----LIFE          -----STAGE        ##-----";SN;
970 PRINT STRING$(40,"-");:GOSUB 840
980 FOR I=2 TO 37 STEP 4:FOR J=2 TO 14 STEP 4
990 V=&H8008+I*8+J*320:C=&HE200:CALL GP(V,C):NEXT:NEXT
1000 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 40:LINE(J*8+6,8+I*32)-STEP(4,0),AND,3:NEXT:NEXT
1010 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 18:LINE(I*32+16,J*8-2)-STEP(0,4),AND,3:NEXT:NEXT
1020 RETURN
1030 '■■■■■■||||||||||||||  title  ||||||||||||||■■■■■■
1040 CLS:COLOR=(0,1):COLOR=(1,0):COLOR=(2,2):COLOR=(3,7):COLOR=(4,7)
1050 FOR I=0 TO 10:LINE(0,I*15)-(160,150),PSET,3:LINE-(319,I*15),PSET,3:NEXT
1060 FOR I=0 TO 16:LINE(I*17+21,0)-(160,150),PSET,3:NEXT
1070 FOR I=0 TO 9:PAINT(0,5+I*15),7-I MOD 3,3:PAINT(318,5+I*15),I MOD 3+5,3:NEXT
1080 FOR I=0 TO 17:PAINT(I*17+9,0),I MOD 3+5,3:NEXT
1090 DRAW"c4bm115,150r90":CIRCLE(160,150),45,4,,3.14:PAINT(160,149),4
1100 V=&H9498:C=&HE080:CALL GP(V,C)
1110 LOCATE 6,21:PRINT "ｶｹﾞﾁｬﾝﾉ ｾｲｼｭﾝﾉ 1ﾍﾟｰｼﾞ ｢ﾅﾝﾊﾟﾍﾝ｣"
1120 C=&HE0C0:A=&HE3C0:FOR I=0 TO 3:FOR J=39 TO 8+I*8 STEP -1
1130 V=&H9B80+J*8:CALL GP(V,A):V=V-8:CALL GP(V,C)
1140 FOR K=0 TO 5:NEXT:NEXT:C=C+64:NEXT
1150 LOCATE 18,24:PRINT "Please press any key.";:I=1
1160 WHILE INKEY$="":COLOR=(I+4,7):I=I MOD 3+1:COLOR=(I+4,6,2):SOUND 0,5:WEND
1170 CLS:RESTORE 1570:FOR I=0 TO 7:READ J,K:COLOR=(I,J,K):NEXT:RETURN
1180 '■■■■■■||||||||||||||  init 1  ||||||||||||||■■■■■■
1190 CLEAR,&HDFFF:SCREEN 2:WIDTH 40:KEY OFF:CONSOLE 0,24
1200 DEFINT A-Z:IF PEEK(&HE200)=15 GOTO 1280
1210 FOR I=0 TO 17:S=0:READ A$:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2))
1220 POKE &HE000+I*32+J,A:S=S+A:NEXT
1230 IF VAL("&h"+MID$(A$,66,4))<>S+I*512 THEN PRINT "Error":END ELSE NEXT
1240 FOR I=0 TO 383:A=PEEK(&HE080+I):B=0:FOR J=0 TO 7
1250 B=B-2^J*((A AND 2^(7-J))>0):NEXT:POKE &HE240+I,B:NEXT
1260 FOR I=0 TO 23:FOR J=0 TO 7:A=PEEK(&HE240+I*16+J):B=PEEK(&HE248+I*16+J)
1270 POKE &HE240+I*16+J,B:POKE &HE248+I*16+J,A:NEXT:NEXT
1280 GP=&HE000:KN=&HE065:DIM X(29),Y(29),GS(29),G(29),H(29),M$(5,4),A$(99)
1290 RESTORE 1470:FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 4:READ M$(I,J):NEXT:NEXT
1300 GOTO 20
1310 '■■■■■■||||||||||||||  init 2  ||||||||||||||■■■■■■
1320 LF=5:SC=0:SN=1:SSN=0:ERASE GS:DIM GS(29)
1330 SO=0:W=0:X=36:Y=16:ST=0:NP=0:GK=SN*2+2:RANDOMIZE TIME/3
1340 RETURN
1350 '■■■■■■||||||||||||||  data  ||||||||||||||■■■■■■
1360 '     0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F-0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F- SUM
1370 DATA F37E23666FE5EB7E23565FE1CD4DE03E11D30C3E08D30DEB011000EDB0EB0130 0E73
1380 DATA 0109EB011000EDB0EB015001ED42EB3E22D30C3E08D30D011000EDB0EB013001 0D2A
1390 DATA 09EB011000EDB0EBCD5AE0FBC9DB22E603F604D33C3E03D30FC9DB22E603D33C 1428
1400 DATA 3E02D30FC90E040602CD05000E0BCD0500C900000000000000000000000000000 0A8B
1410 DATA FFFFFF7F7F7FFF7FF8FEFFFFFFFFFFFEFE3F1F3F3F1F0F111FFCF8FCFCF8F808F8 1DFC
1420 DATA 00000F3F0004443F000080E000347CF80002010008000E0000800000003000F000 0F96
1430 DATA 0F3F7F7F7F3F3F3FF0FCFEFFFFFFFFFF1F0F1D3E3F103F03FFFF7FFEFC08FC60 1D62
1440 DATA 00000007091D191900000000E020A030300F000F17100F0000F000F0E808F00000 1473
1450 DATA 0F3F7F7F7F3F3F3FE0F8FCFEFEFEFCF81F0F1D3E3F103F03FCFE7EFCFC08FC60 2138
1460 DATA 0000000F131D191900000000E020D090900F000F17100F0000E000F0E808F00000 1965
1470 DATA 0F3F7F7F7F3F3F3FC0F0F8FCFCFCFCFC1F0F11283F103F03FCFC0C14FC08FC60 238C
1480 DATA 0000000F131D131300000000E020D030300F000F17100F0000E000F0E808F00000 1C99
1490 DATA 1F3F3F3F3F3F3F3FF8FCFCFCFCFCFCFC1F3E7F7F7F1F3F3EF8FCFEFEFEF8F8F8 2C00
1500 DATA 00001F1F0015111F0000E0F0005818F8001D2E2E000F0000007894F400F00000 2133
1510 DATA 000000001820200000000000000000002000000001000000000100040800000000 1D49
1520 DATA 0000001C3E7E7F7F0000000070F8FCFC7F3F3F1F0F070000FCF8F8F0E0800000 29A4
1530 DATA 0F0F1F1F1F1F1F1FE7E5FFF5F7F5FFF51F1F7F5F7FFF81FFF7F0FEF2FEF1C5FF 341C
1540 DATA 00070F000A0A0A0A00C2E202A2A2A2A20A0A0A0A000000A0A0A0A0000000 29BE
1550 DATA ｶﾉｼﾞｮ,ｵﾁｬ,ｵﾚ,ﾍｲ,?,ｷﾐ,ﾄﾞﾗｲﾌﾞ,ｵﾚ,ｲｺｳ,ｾﾞ,?,ｷﾐ,ｵﾁｬ,ｿｺﾉ,ｵｼﾞｮｳｻﾝ
1560 DATA ｵﾚ,ｶﾉｼﾞｮ,ﾃﾞｨｽｺ,?,ｿｺﾉ,ｷﾐ,ｶﾜｲｲ,ｲｺｳ,ﾎﾞｸ,?,ｴｲｶﾞ,ﾅﾏｴ,ｷﾐ,ﾎﾞｸ,ｵﾚ
1570 DATA 7,7,0,0,2,2,7,7,3,4,0,0,2,2,7,7
```

★友人のMがこう言ってましたよ。「つぐ美さんて，源平討魔伝のROMの中で，『ヒャッヒャッヒャッ』と笑っているんじゃないか」って。(茨城県東茨城郡・**毛止寸**)……【**つぐ美**：ヒャッヒャッ。影さん笑わせないで。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ2)用

RETURN TO EARTH
(リターン トゥー アース)

山田　達也



◆ストーリー

あなたは，新開発の宇宙船のテスト飛行をしていましたが，突然ワープ装置が暴走してしまいました。地球に帰るにはどうしても隕石の間を通りぬけていかなければなりません。それは，この船にとって，簡単なことですが，いきなり，その隕石が攻撃をしてきたのです。

はたして，あなたは無事に地球に帰ることができるのでしょうか。

◆遊びかた

自機をカーソル・キーで左右に動かし，スペース・キーで隕石を撃ち落としていってください。

このゲームには，画面上部に棒で表示される耐久力というものがあり，時間とともに増えていきますが，隕石に当たると減ります。これが0になるとゲーム・オーバーです。隕石は一つ10点です。

ゲーム・オーバーのときにSを押すとスピードを変えられます。かっこ内は，今までのスピードです。

◆プログラムの入力方法

普通に入力してください。そのときはメモリがぎりぎりなのでよけいなすきまやREMを入れないでください。このプログラムにもとから入っているREMは，はぶいてもかまいません。打ち込み終わったら実行する前にセーブしてください。実行するとしばらくの間，画面が乱れますがバグではありません。もし，いつまでも乱れたままだったらOUT&H93，3を実行してください。画面が正常にもどります。

◆その他

前にも書きましたが絶対にプログラムによけいなものを入れないでください。へたをすれば最初から打ちなおしになります。このゲームには少々バグがあり，スコアがかけるときがよくありますが，ゲームにはさしつかえありません。

マシン語は整理されていますがJR命令を多用しているのでディスアセンブラのない人は解析しないほうがよいでしょう。

プログラム実行中にSTOPしてPOKE&HD57E，&HFE：CONTをダイレクトで実行すると連射ができます。

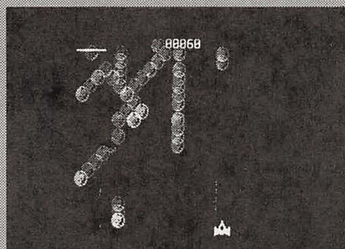
耐久力が画面右端までいくと表示がおかしくなるので注意してください。まあ，よっぽどスピードをおとしたりしないかぎりならないとは思いますが。

《第1表》メインのマシン語

●マシン語について

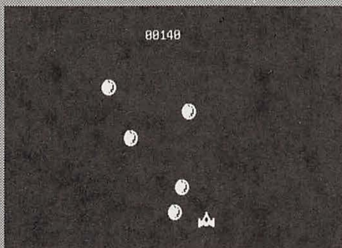
D500～	キャラを書く
D51B～	自分移動
D56C～	弾のルーチン
D611～	隕石のルーチン
D6E6～	HL＝D800＋AX&H20＋C
D6F4～	隕石に弾が当たったとき
D743～	自分に弾が当たったとき
D759～	仮RAM　CLS
D767～	メイン
D7B5～	waitルーチン
D800～DAFF	仮想画面
DB00～	キャラクタ・データ

●仮想画面(もどき)を使っています。



▲《写真1》きみはこの速さについていけるかな？最高速にすればとにかく速いゼ!!

▼《写真2》しまった，耐久力がなくなってしまった。ゲーム・オーバー



CHECKER FLAG

編：マシン語だから，すごいスピードですね。

Dr.D：ゲーム自体シンプルだから，なおさらだ。

編：それにしても，ものすごいシューティング・ゲームですね。これだけ速いとゲームについていきませんよ。

Dr.D：しかし，敵のスピードにくらべ自機や弾の動きが遅いのは，よくないぞ。

★オレは，知っている。カップヌードルに入っている肉とえびの量はつねに反比例していることを……。(兵庫県赤穂郡・**トマトはぼくのもの15才**)……【**影**：このあいだ買ったのには，肉もえびも入っていなかった。**編**：ハズレでは。】

RETURN TO EARTHのプログラム・リスト

```
10 OUT&H93,2:GOSUB1600:OUT&H93,3

20 CONSOLE,,0,0:Z=&HDC5E:HI=2000
:SC=0:S=30
30 FORA=&HDC40TO&HDC5D:POKEA,&H1
7:NEXT:POKE&HDC63,5
40 POKE&HDC64,S
50 FORA=&HDC02TO&HDC3F:POKEA,0:N
EXT
60 FORA=&HDC5ETO&HDC61:POKEA,&H3
0:NEXT:POKE&HDC62,00
70 SCREEN 1,1,1:CLS:EXEC&H1058
80 LOCATE6,4:PRINT"HISCORE-";HI,
"     YOURSCORE-";SC
90 LOCATE6,8:PRINT"HIT SPACE KEY
":
100 A$=INKEY$:IFSTRIG(0)=1GOTO 1
30
110 IFA$="S"ORA$="s"THEN190
120 GOTO 100
130 SOUND5,12:SOUND7,&HD8:SOUND1
0,16:SOUND11,0:SOUND12,25
140 SCREEN 4,2,2:CLS:LOCATE12,0:
PRINT "00000":EXEC&HD7C7
150 EXEC&HD767:SOUND12,100:SOUND
13,0
160 SC=(PEEK(Z)*1000+PEEK(Z+1)*1
00+PEEK(Z+2)*10+PEEK(Z+3)-53328)
*10
170 IFSC>HITHENHI=SC
180 FORA=0TO1000:NEXTA:GOTO30
190 PRINT"SPEED 1-100(";PEEK(&HD
C64);")";:INPUTS:IFS>100ORS<1GOT
O 190
200 POKE&HDC64,S
210 GOTO 70
299 REM*****PROGRAM*****
300 DATA 46,23,4E,C5,23,1A,AE
310 DATA 12,23,13,10,F9,C1,D
320 DATA C8,C5,3E,20,90,83,5F
330 DATA 3E,0,8A,57,18,EA,3A
340 DATA 0,DC,16,F8,5F,21,0
350 DATA DB,CD,0,D5,CD,61,10
360 DATA 47,E6,20,28,A,3A,0
370 DATA DC,FE,0,28,10,3D,18
380 DATA D,78,E6,10,3A,0,DC
390 DATA 28,5,FE,1D,28,1,3C
400 DATA 32,0,DC,21,C0,DA,85
410 DATA 6F,6,3,7E,FE,0,C2
420 DATA 43,D7,23,10,F7,2B,3E
430 DATA 1E,85,6F,30,EE,3A,0
440 DATA DC,16,F8,5F,21,0,DB
450 DATA C3,0,D5,CD,61,10,E6
460 DATA 80,20,7,3E,0,32,1
470 DATA DC,18,29,3A,1,DC,3D
480 DATA 28,23,3E,1,32,1,DC
490 DATA 21,2,DC,1,2,0,7E
500 DATA FE,00,28,03,09,18,F8
510 DATA 36,15,23,3A,00,DC,77
520 DATA 16,F7,5F,21,2F,DB,CD
530 DATA 00,D5,21,02,DC,06,15
540 DATA C5,7E,FE,00,28,3D,35
550 DATA 23,5E,C6,E2,57,E5,D5
560 DATA 21,2F,DB,CD,00,D5,C1
570 DATA C5,78,D6,E2,CD,E6,D6
580 DATA 7E,3D,28,1C,01,80,27
590 DATA 09,30,18,3E,D8,84,67
600 DATA 7E,3D,28,0E,D1,15,21
610 DATA 2F,DB,CD,00,D5,E1,C1
620 DATA 23,10,C5,C9,36,00,D1
630 DATA E1,2B,36,00,23,18,F1
640 DATA 0,0,0,0,0,0,0
650 DATA 0,0,0,0,0,0,0
660 DATA 0,0,0,0,0,0,0
670 DATA 0,0,0,0,0,0,0
680 DATA 0,0,0,0,0,0,0
690 DATA 21,40,DC,11,03,00,06
700 DATA 6,7E,FE,17,28,5,19
710 DATA 10,F8,18,23,36,0,ED
720 DATA 5F,E6,1E,23,77,23,36
730 DATA 0,5F,16,E2,26,D8,6F
740 DATA 3E,1,77,23,77,1,1F
750 DATA 0,9,77,23,77,21,37
760 DATA DB,CD,0,D5,21,40,DC
770 DATA 6,6,C5,7E,FE,17,CA
780 DATA DA,D6,E5,C6,E2,47,23
790 DATA 4E,C5,D6,E2,EB,CD,E6
800 DATA D6,3E,0,CD,DF,D6,23
810 DATA CD,DF,D6,1,1F,0,9
820 DATA CD,DF,D6,23,CD,DF,D6
830 DATA 3D,D2,F4,D6,EB,D1,D5
840 DATA 23,3E,E2,BA,20,F,ED
850 DATA 5F,E6,3,3C,47,AF,C6
860 DATA 16,10,FC,0,0,0,77
870 DATA 14,3E,F9,BA,28,39,4E
880 DATA 35,6,DD,A,83,5F,FE
890 DATA 1F,30,2E,2B,73,2B,34
900 DATA 21,37,DB,CD,0,D5,D1
910 DATA 21,37,DB,CD,0,D5,E1
920 DATA 7E,23,4E,EB,CD,E6,D6
930 DATA 3E,1,77,23,77,1,1F
940 DATA 0,9,77,23,77,EB,23
950 DATA 23,C1,5,C2,4B,D6,C9
960 DATA 2B,2B,36,17,D1,21,37
970 DATA DB,CD,0,D5,E1,23,18
980 DATA E9,0,0,BE,36,0,C0
990 DATA 3E,2,C9,26,36,6,0
1000 DATA 87,87,87,6F,29,29,79
1010 DATA 85,6F,C9,D1,21,37,DB
1020 DATA CD,0,D5,3E,6,1E,14
1030 DATA CD,BE,1B,3E,D,1E,0
1040 DATA CD,BE,1B,3E,0,32,93
1050 DATA FD,26,D,2E,1,E5,CD
1060 DATA 6D,11,21,5E,DC,CD,CF
1070 DATA 30,21,61,DC,3E,3A,34
1080 DATA BE,20,5,36,30,2B,18
1090 DATA F7,3E,1,32,93,FD,E1
1100 DATA CD,6D,11,21,5E,DC,CD
1110 DATA CF,30,0,0,0,0,E1
1120 DATA 36,17,C3,DA,D6,21,63
1130 DATA DC,35,C3,60,D5,0,0
1140 DATA 0,0,0,0,0,0,0
1150 DATA 0,0,0,0,0,0,21
1160 DATA 0,D8,11,1,D8,1,FF
1170 DATA 2,36,0,ED,B0,C9,CD
1180 DATA 59,D7,CD,27,D5,0,0
1190 DATA 6,28,C5,CD,1B,D5,CD
1200 DATA 6C,D5,CD,11,D6,CD,B5
1210 DATA D7,CD,1B,D5,CD,6C,D5
1220 DATA CD,46,D6,CD,B5,D7,CD
1230 DATA 1B,D5,CD,6C,D5,CD,46
1240 DATA D6,CD,B5,D7,CD,C0,D7
1250 DATA 3A,63,DC,3D,FA,B2,D7
1260 DATA C1,10,CE,21,63,DC,34
1270 DATA 3A,64,DC,3D,28,C0,32
1280 DATA 64,DC,18,BB,C1,B9,C9
1290 DATA 3A,64,DC,6,32,10,FE
1300 DATA 3D,20,F9,C9,3A,65,DC
1310 DATA 47,CD,D0,D7,3A,63,DC
1320 DATA 32,65,DC,47,3D,F8,21
1330 DATA 80,E3,11,A0,E3,3E,FF
1340 DATA AE,77,EB,3E,FF,AE,77
1350 DATA 23,13,10,F3,C9
1399 REM*****CHR DATA******
1400 DATA 3,F,0,18,0,0,18
1410 DATA 0,0,18,0,0,3C,0
1420 DATA 0,3C,0,0,66,0,18
1430 DATA C3,18,18,C3,18,1B,C3
1440 DATA D8,1F,E7,F8,1F,FF,F8
1450 DATA 1F,FF,F8,1F,BD,F8,1E
1460 DATA 3C,78,18,0,18,1,6
1470 DATA 0,18,18,18,18,18,2
1480 DATA F,7,E0,E,78,1F,2C
1490 DATA 3E,E6,3F,FA,7F,F3,7F
1500 DATA F3,7F,B3,7F,F3,7D,C3
1510 DATA 3F,CE,3F,C6,1F,3C,F
1520 DATA D8,3,E0
1600 C=0:RESTORE300:FORA=&HD500T
O&HD7E3:READD$:D=VAL("&H"+D$)
1610 POKEA,D:C=C+D:NEXT
1615 IFC<>75827THENPRINT "PROGRA
M DATA に まちがい":OUT&H93,3:END
1620 RESTORE1400:FORA=&HDB00TO&H
DB56
1630 READD$:D=VAL("&H"+D$):POKEA
,D:C=C+D:NEXT
1635 IFC<>83371THENPRINT "CHR DA
TA に まちがい":OUT&H93,3:END
1640 FORA=&HDD00TO&HDD57:READD:P
OKEA,D:NEXT:RETURN
1649 REM*****うごき*******
1650 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1660 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
1670 DATA255,255,255,255,255,255
,255,255,255,255,255,255,255
1680 DATA255,255,255,255,255,255
,255,255,255
1690 DATA1,1,1,1,1,1,1,255,255
,255,255,255,255,255,255,1,1,1,1
,1,1
```

評…ぼくのお気に入りイラストです(手塚)



by TOHT

評…このマイナーさがたまらない(手塚)

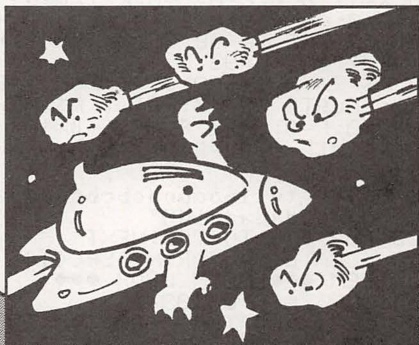


by カムイでん

★「つーぐー美ーちゃーん」と呼んでも，どうせ影さんが返事をするんだろう！悲しいねー。(兵庫県伊丹市・**和ちゃんとかわいい仲間達14才**)……【**影**：はーい‼**つぐ美**：なんで影さんがでてくるんですか？**影**：目立ちたかったから。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ1)用

ASTEROID ESCAPE
アステロイド エスケイプ



川原　保則

▶ストーリー

宇宙での仕事を終えたあなたは，最新の宇宙船に乗って，地球に帰ろうとしていた。しかし，地球までの道のりには，いくつものアステロイドがあった。アステロイドが近づいてきたので，バリアをはろうとしたが，バリアに使うエネルギーはなかった。

▶遊びかた

自機は，カーソル・キーまたはジョイスティックで，左右に動きます。エネルギー(E)を取っていくと，バリアができ，自機が変形します。バリアがあるうちは，岩にぶつかっても爆発しません。200km進むと，アステロイドをぬけ，1面クリアになります。

▶プログラムについて

10面までありますが，たぶんそこまで行けないだろうと思ったので，コンティニューをつけました。

このゲームは，ALCモドキをつけているので，うまい人ほど，速くむずかしくなります。また，高速化のため，変数が多くなってしまいました。しかし，そのおかげで，なかなか満足のいく速さになりました。

《第1表》主な変数

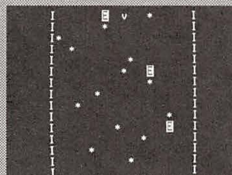
B	自機の状態
C，D	岩にぶつかった数
G，H	エネルギーを取った数
L	レベル
R	面数
S	スコア
X	自機のX座標
HS	ハイスコア
U，V，Y	定数
R( )	乱数
X( )，Y( )	爆発時のX，Y座標
A$( )~D$( )	岩，自機などの形
M$( )	音楽
R$( )	面ごとの壁の形

▶最後に

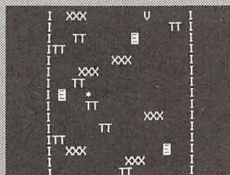
10面クリアをめざすならば，必要以上にエネルギーを取らないほうがいいでしょう。ちなみに，私の最高は，コンティニューなしで11,129点(10面)でした。

CHECKER FLAG

編：このゲームは発想がいいですね。
Dr.D：究極のスクロール・ゲームという感じだな。
編：スパイスが，ピリリときいているのがいいですね。
Dr.D：やはりBASICでは，こういうゲームを作るのがちょーどいいのだろう。
影：やらしてくださいよー。
編：いいですよ。どうぞ!
影：あれ?いつまでたっても変化しないぞ。
編：ヒポシ!



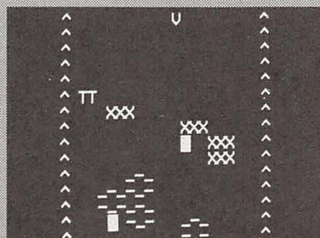
◀《写真1》ゲーム・スタート!! 最初のうちは簡単だよ!



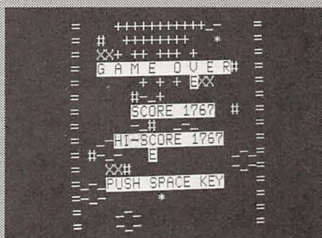
◀《写真2》うーん! ここまでくればなかなかむずかしい!



◀《写真3》やった!!ラウンド・クリアだ!! 2面もかんばれ!



◀《写真4》2面は，1面のようには簡単にクリアできないゾ!!



◀《写真5》やばい!!ぶつかってしまった!! 気をつけろ!

★MSX2の本があったら教えてください。(福井市・ゴーサブ12才)……【おまかせください!!そういう君のために，MSXプログラム大全集が発売されますよ!!影：これさえあれば，MSX2はもうバッチリだネ。】

```
10 GOTO 740
20 REM ●●● しょき ●●●
30 X=11:B=0:H=0:S=0:R=1:D=0
40 G=0:C=0:IF O GOTO 60
50 FOR I=0 TO 98:R(I)=RND(1)*19+
1:NEXT:OUT &H93,3
60 R$=R$(R-1):COLOR 1:FOR I=0 TO
 15:LOCATE 22,15:PRINT R$:NEXT
70 O=0:F=0:L=R*.8+H/15+D/10
80 LOCATE 5,5:PRINT "R O U N D "
R
90 PLAY "tvl16ocbcbcbcbdadadadae
gegegegdadadadal40"
100 FOR I=0 TO 700:NEXT
110 LOCATE 5,5:PRINT SPC(14)
120 REM ●●● MAIN LOOP ●●●
130 FOR Z=0 TO 199
140 IF Z>184 THEN FOR I=0 TO 50:
NEXT:GOTO 180
150 T=T+3-T(T):LOCATE R(T),Y-B*4
:PRINT D$(L)
160 LOCATE R(T+1),Y:PRINT A$(RND
(1)*L+B);
170 COLOR 2:LOCATE R(T+2)+1,Y:F=
F+V:PRINT C$(FAND3)
180 COLOR 1:LOCATE 22,15:PRINT R
$:PLAY M$(B)
190 X=M(X+V(STICK(JO))):P=SCREEN
 (X,0)
200 LOCATE X,0:PRINT B$(B)
210 IF P=32 GOTO 310
220 IF P-69 GOTO 260
230 REM ○● E を とった ●○
240 L=L+.04:G=G+1:PLAY "oceo5c16
":B=B+.25+(B>2.5)*.25:GOTO 310
250 REM ○● しょうとつ ●○
260 IF P<99 GOTO 290
270 B=2.75:S=S+500:LOCATE 23,14:
PRINT "500 pts.";
280 PLAY "o5aba":GOTO 310
290 B=B-1:C=C+1:L=L-.2:PLAY "o3b
ad":IF B<0 GOTO 330
300 IF G=0 AND C=2 THEN COLOR 4:
LOCATE X,13:PRINT "dp":COLOR 1
310 L=L+U:NEXT:GOTO 470
320 REM ●●● GAME OVER ●●●
330 Q=12:FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO
 8
340 A=X+X(J)*I:IF A>0 AND A<23 T
HEN LOCATE A,Y(J)*I:PRINT "+"
350 Q=Q-.25:PLAY "l32v=q;o7ba"
360 NEXT:NEXT:S=S+Z+G*10:O=1
370 COLOR 2:LOCATE 3,3:PRINT "G
A M E  O V E R"
380 LOCATE 7,6:PRINT "SCORE"S
390 IF HS<S THEN HS=S
400 LOCATE 5,8:PRINT "HI-SCORE"H
S
410 LOCATE 4,11:PRINT "PUSH SPAC
E KEY":EXEC &H1058
420 A=STRIG(1):IF A+STRIG(0) THE
N JO=A:GOTO30
430 IF INKEY$<>CHR$(13) OR R>10
GOTO420
440 B=INT(L/1.25)/4:IF B=>3 THEN
 B=2.75
450 X=10:S=0:GOTO 40
460 REM ●●● くりあー ●●●
470 H=H+G:D=D+5-C
480 FOR I=0 TO 2:PLAY "l16o5coba
gfgab":NEXT:PLAY "o5cr16dr16c4
490 LOCATE 4,3:PRINT "ROUND"R" C
LEAR
500 LB=H*10+INT(L*50)
510 LOCATE 3,6:PRINT "LEVEL BONU
S"LB:
520 IF G>14 THEN LB=LB+LB:PRINT
"x2
530 CB=300-C*50:IF C>5 THEN CB=5
00*(C-4)
540 LOCATE 3,8:PRINT "CLASH BONU
S"CB
550 S=S+LB+CB+Z
560 LOCATE 7,10:PRINT "SCORE"S
570 R=R+1:IF R<11 GOTO 40
580 REM ●●● GIVE UP ●●●
590 FOR I=0 TO 2000:NEXT
600 RESTORE 920:FOR I=0 TO 14
610 PLAY "L6405CDG":READ A$
620 LOCATE 1,I:PRINT SPC(21)
630 LOCATE 2,I:PRINT A$:NEXT
640 S=S+B*4000+L*1000:Z=10000
650 IF HS<S THEN HS=INT(S)
660 LOCATE 13,12:PRINT HS
670 FOR I=4 TO 16 STEP 3
680 A=INT(S/Z):S=S-A*Z:RESTORE 1
000
690 FOR J=0 TO A:READ A$:NEXT
700 FOR K=0 TO 2:LOCATE I,K+9
710 FOR L=1 TO 3:PRINT CHR$(20)M
ID$(A$,K*3+L,1);:NEXT
720 NEXT:Z=Z/10:NEXT:GOTO 420
730 REM ●●● しょき せってい ●●●
740 OUT &H93,2:CLEAR 300
750 DIM D$(25),A$(25),R$(9),R(98
),M(22),T(96)
760 B=0:L=0:T=0:X=0:P=0:Y=0
770 A$=CHR$(29):A$(0)="*":A$(1)=
"TT":A$(2)="XXX"
780 FOR I=3 TO 25:A$(I)="_-_"+A$
+A$+A$+CHR$(31)+"-_-":NEXT
790 FOR I=0 TO 4:READ A:X(I)=-A:
X(8-I)=A:Y(4-I)=A:Y(4+I)=A:NEXT
800 DATA1,.4,.7,.9,0
810 FOR I=5 TO 13:READ D$(I):NEX
T
820 DATA #,ฉ,# #,ฉ ฉ,##,ฉฉ,###,ฉ
ฉฉ,####
830 FOR I=14 TO 25:D$(I)="ฉฉฉฉ":
NEXT:C$(1)="E"
840 FOR I=0 TO 2:READ M$(I),B$(I
):NEXT
850 DATA o2cdc,v,o2cdf,V,o2fef,W

860 FOR I=0 TO 9:READ A$,B$:R$(I
)=A$+CHR$(13)+B$:NEXT
870 DATA I,I,^,^,=,=,O,O,(,),H,H
,<,>,],[,□,□,♦,♦
880 V(3)=1:V(7)=-1:M(0)=1:M(22)=
21:U=.01:V=2.4:Y=14
890 FOR I=1 TO 21:M(I)=I:NEXT
900 T(94)=97:T(95)=97:T(96)=97
910 SCREEN 1:CONSOLE 0,16,0,0:CO
LOR 1,0,1:GOTO30
920 DATA,"
930 DATA "  GIVE UP
940 DATA "
950 DATA,"
960 DATA "   SCORE
970 DATA "
980 DATA,,,"  HIGH SCORE
990 DATA,"    GAME OVER
1000 DATA HGIFPFJGK,PIPPFPPAP
1010 DATA HGIHGKJGK,HGIPGCJGK
1020 DATA HFPJEGPAP,HGGJGIJGK
1030 DATA HGIDGIJGK,HGIPHKPAP
1040 DATA HGIDGCJGK,HGIJGCJGK
1050 REM <<<(((([[[III]]]))))>>>
1060 REM <   ASTEROID ESCAPE   >
1070 REM <  MODE:1 PAGE:1 イロ >
1080 REM <   '86 12/29     Iホ >
1090 REM <<<(((([[[III]]]))))>>>
```

★カー・ステレオでアウトランのＶＧＭをガンガン鳴らしてつっぱしれば，気分はもうOut　Run！（兵庫県尼崎市・西口善仁15才）……【編：私の知人で，ＶＧＭを聞きながらゲームと感ちがいして壁に激突した人がいる。】

PC-6001mkⅡ/6601/SR(モード5,ページ2)用

FIGURE MOVE GAME
（フィギャー ムーブ ゲーム）



小坂　英二

★内　容

このゲームは,「へ」をゴール「G」までつれていけば1面クリアです。

★遊びかた

RUNすると，タイトルがでます。ここでⒸキーを押すとコンストラクションになります。スペース・キーならゲーム・スタートです。

はじめ自分は左下にいます。自分のいるところに「へ」が示されるのでカーソル・キーで方向を指定するとその上の数だけその方向に動きます。1回動くとステップが1増えます。

ギブアップ（Ⓖキー）するか，タイムが0になるとチャンスが1回減ります。

チャンスは，はじめ3回です。チャンスがなくなるとゲーム・オーバーです。

また，1面クリアするとチャンスが1回増えます。

★コントラクションについて

先に書きましたが，タイトル表示中にⒸキーを押すとコンストラクションになります。これは，数字とゴール（1つ）を入れれば終わりです。数字はテ

《第1表》変数表

I＄……自分のキャラクター	DT……エラーのときにだす行番行
W………カラー(白)	X………X座標
A………いろいろ	Y………Y座標
TT……トップのトータル・ステップ	RO……ラウンド
TA……トータル・ステップ数	D………チェックサムと合わせるデータ
KC……キー・バッファ・クリアの内部ルーチン番地	CE……チェックサム
	GX……ゴールのX座標
A＄……いろいろ	GY……ゴールのY座標
A( )……数字データ	ST……カーソル・データ
T1……タイム	X1……Xの増分
CH……チャンスの数	Y1……Yの増分
A＄( )…メッセージ	D＄( )…データ（コンストラクション用）
X( )……メッセージのX座標	C( )……チェックサム（コンストラクション用）
Y( )……メッセージのY座標	F………ゴールは入力してあるか（コンストラクション用）
S………ステップ	RM……ラウンドの合計

CHECKER FLAG

編：このゲームは思考型ですね。

Dr.D：こういうゲームの面の作りかたのコツは，まず最初にクリアするコースを作ってから，適当によけいなところを作っていくのだ。

編：でも答えが何とおりにもなってしまうかもしれませんよ。

Dr.D：そうならないように作るのがこのようなゲームのむずかしいところだ。

編：なるほど。

▲《写真1》タイトル画面。やりかたがくわしく書いてあるネ

▼《写真2》ゲーム・スタート！音声合成の声がユニークだ

▲《写真3》無事ゴールまでたどりついたゾ!! 1面クリアだ！

▼《写真4》残念ながら，チャンスの数がたりなかった！

★こんにちは，僕は源平で，伊予までしか行けません。ちなみに，愛媛県に住んでいます。（愛媛県松山市・越 秀夫14才）……【編：よほど伊予が気に入ってるようだね。影：私は松本伊代より，斉藤由貴のほうが好きだゾ!!】

ンキー，ゴールはGキーです。Bキーで一つバックします。その他のキーを押すと数字の0になります。

データを入力し終わると，これでいいか聞いてくるのでYかNを押してください。すると，データは何行目から入れるか聞いてくるので先頭行番行を入れてリターン・キーを押してください。するとデータ文に変換されてでてくるので上から順にリターン・キーを押せば完成です。

★プログラムについて

プログラムは長くなったけど許してください。40行のPOKE文はアルファベットを大文字にしているのです（CAPSをロックした状態)。苦労したところは，コンストラクションのデリート・サブでした。

★最後に

ページ数は1ページ以外ならば，かまいませんが，少ないほうが面がたくさん入ります。

なお，面を増やすときは40行のRMを1面につき1増やしてください。

★

FIGURE MOVE GAMEのプログラム・リスト

```
10 REM ┌──── しょき せってい ────┐
20 REM └──────────────────┘
30 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,20,0,0
40 POKE &HFA5A,1:W=16:TT=70:RM=5:T1=50
50 DEF FNA(X)=VAL(MID$(A$,A,1))
60 DEF FNB(X)=D+A(X,Y)
70 DEF FNC(X)=T1-INT((TIME-A)/(1000))
80 DEF FND(X)=A(X,Y)+5-(A(X,Y)=4)*5
90 DEF FNE(X)=((ST=7)-(ST=3))*A(X,Y)*2
100 DEF FNF(X)=((ST=1)-(ST=5))*A(X,Y)*2
110 KC=&H1058:DIM A(30,18):PLAY "L64"
120 REM ┌──── タイトル ガメン ────┐
130 REM └──────────────────┘
140 COLOR W,9:CLS:RESTORE 1580
150 FOR A=4 TO 16:READ A$:LOCATE 7,A
160 PRINT A$:NEXT:DT=1030:I$="^"
170 FORA=0TO10:READX(A),Y(A),A$(A):NEXT
180 A$=INKEY$:IF A$="C" THEN2000
190 IF STRIG(0)=0 THEN 180
200 REM ┌──── がめん かく ────┐
210 REM └──────────────────┘
220 RO=1:TA=0:CH=3:RESTORE
230 COLOR ,7:CLS:COLOR ,1
240 LINE(10,10)-(250,180),9,BF
250 FOR A=0 TO 5:LOCATE X(A),Y(A)
260 PRINT A$(A):NEXT
270 FOR BLOAD=1 TO 17 STEP 2:A=0:READ A$

280 FOR X=1 TO 30 STEP 2:A=A+1
290 A(X,Y)=FNA(1):COLOR FND(X)
300 D=FNB(X):LOCATE X,Y:PRINT A(X,Y)
310 PLAY "N=X+Y;":NEXT:READ CE
320 IF D<>CE THEN PRINT A$(7);DT:END
330 D=0:DT=DT+10:NEXT:DT=DT+20
340 COLOR 9,W:READ GX,GY
350 LOCATE GX,GY:PRINT "G":COLOR W,9
360 LOCATE 34,2 :PRINT RO
370 LOCATE 34,5 :PRINT TA
380 LOCATE 34,8 :PRINT TT
390 LOCATE 34,14:PRINT CH
400 REM ┌──── ゲーム START!! ────┐
410 REM └──────────────────┘
420 A=TIME:S=0:X=1:Y=17
430 TALK "F2 GE-MU/SUTA-TO."
440 EXEC KC:COLOR W
450 LOCATE X+1,Y+1:PRINT I$
460 LOCATE 34,11:PRINT S
470 A$=INKEY$
480 IF A$="G"   THEN 860
490 A$=RIGHT$(" "+STR$(FNC(X)),2)
500 LOCATE 35,17:PRINT A$:PLAY "O8CO"
510 IF FNC(X)=<0 THEN 850
520 ST=STICK(0):IF ST=0 THEN 470
530 COLOR 9:PLAY "GB"
540 LOCATE X+1,Y+1:PRINT I$
550 X1=FNE(X):Y1=FNF(X):X=X+X1:Y=Y+Y1
560 S=S+1+(29<X OR X<1 OR 18<Y OR Y<1)
570 X=X+(29<X OR X<1)*X1
580 Y=Y+(18<Y OR Y<1)*Y1
590 IF (GX=X+1)*(GY=Y) THEN 610
600 GOTO 440
610 REM ┌──── GOAL IN! ────┐
620 REM └──────────────────┘
630 COLOR 8:LOCATE X+1,Y+1:PRINT I$
640 LOCATE 12,6:PRINT A$(4)+"=";S
650 LOCATEX(6),Y(6):PRINTA$(0);RO;A$(6)
660 LOCATE 34,11     :PRINT S
670 TALK "F2 YAQTAA.":TA=TA+S
680 LOCATE34,5:PRINT TA
690 IF RO=RM THEN 720
700 PLAY "L16O6CEGBO7DAL64":CH=CH+1
710 RO=RO+1:FOR A=0 TO999:NEXT:GOTO 230
720 REM ┌──── ALL CLEAR ────┐
730 REM └──────────────────┘
740 LOCATE 12,12:PRINT A$(2);"=";TA
750 LOCATE X(5),Y(5):PRINT A$(5)
760 IF TA>TT THEN 780
770 TT=TA:LOCATE X(8),Y(8):PRINT A$(8)
780 PLAY "L8OCCGGBO5DL64"
790 LOCATE X(10),Y(10):PRINT A$(10)
800 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 220
810 IF A$<>"N" THEN 800
820 END
830 REM ┌──── GIVE UP!! ────┐
840 REM └──────────────────┘
850 TALK "F2 TAIMU O-BA-.":GOTO 870
860 TALK "F2 GIBU /AQPU."
870 LOCATE34,11:PRINT "   ":COLOR 9
880 CH=CH-1 :LOCATE X+1,Y+1:PRINT I$
890 PLAY "O2CEFO":FOR A=0 TO 400:NEXT
900 COLOR W:IF CH<>0 THEN 390
910 LOCATE X(9),Y(9):PRINTA$(9)
920 TALK "F2 GE-MU O-BA-.":GOTO 790
1000 REM ┌──── データ ────┐
1010 REM └──────────────────┘
1020 REM ++++ ガメン DATA (1) ++++
1030 DATA 191111213112331,31
1040 DATA 111156213112331,32
1050 DATA 434223423435331,46
1060 DATA 651345299872331,68
1070 DATA 165891213112331,47
1080 DATA 675242344235341,55
1090 DATA 876165213114331,52
1100 DATA 867423181971341,65
1110 DATA 976687687612331,80
1120 DATA 2,1
1130 REM ++++ ガメン DATA (2) ++++
1140 DATA 195466568112331,61
1150 DATA 342234215642331,45
1160 DATA 434223423435331,46
1170 DATA 543345299875667,83
1180 DATA 435891245612331,57
1190 DATA 345242546235341,53
1200 DATA 765891213114331,55
1210 DATA 423423489575656,73
1220 DATA 611156456412331,49
1230 DATA 2,1
1240 REM ++++ ガメン DATA (3) ++++
1250 DATA 142141213342331,35
1260 DATA 549399913112331,63
1270 DATA 454226429235331,55
1280 DATA 542395299974667,87
1290 DATA 654457453942331,65
1300 DATA 453299332375341,63
1310 DATA 453892349117561,68
1320 DATA 623429492375656,73
1330 DATA 643231957412331,54
1340 DATA 8,3
1350 REM ++++ ガメン DATA (4) ++++
1360 DATA 097078566535867, 82
1370 DATA 433342464342587, 62
1380 DATA 768690696868767, 99
1390 DATA 937333211153569, 61
1400 DATA 000691566505776, 63
1410 DATA 555572977890977, 92
1420 DATA 987979797901214, 89
1430 DATA 323125552222222, 40
1440 DATA 293213214222320, 38
1450 DATA  8, 1
1460 REM ++++ ガメン DATA (5) ++++
1470 DATA 889887979365897, 111
1480 DATA 888656456557544, 86
1490 DATA 867151725868886, 86
1500 DATA 955375470576870, 78
1510 DATA 769490627565766, 85
1520 DATA 975655556999965, 100
1530 DATA 776755085352666, 78
1540 DATA 888085665478484, 89
1550 DATA 778466546030999, 83
1560 DATA  30, 7
1570 REM ++++ タイトル データ ++++
1580 DATA"  FIGURE MOVE GAME    ",
1590 DATA"このゲーム はカーソルキーで ほうこう"
1600 DATA"を していすると「^」のうえのかず "
1610 DATA"だけうごくので ゴール(G) "
1620 DATA"までいけば 1メンクリア です。"
1630 DATA"「G」キーで GIVE UPです。"
1640 DATA" GIVE UPすると チャンス が"
1650 DATA" 1かいへります。 "
1660 DATA" チャンスはおじめ 3かいあります。"
1670 DATA" メンを クリアするごとに チャンス"
1680 DATA" が 1かい ふえます。 "
1690 DATA"HIT SPC OR 「C」 KEY! "
1700 REM ++++ メッセージ DATA ++++
1710 DATA 33, 1,ROUND, 34, 7,TOP
1720 DATA 33, 4,TOTAL, 33,13,CHANCE
1730 DATA 34,10,STEP,  34,16,TIME
1740 DATA  9, 9, CLEAR,10,17,ERROR IN
1750 DATA 13, 2, GOOD!,12, 3,GAME OVER
1760 DATA 10,18,REPLAY(Y/N)
2000 REM ┌──── コンストラクション ────┐
2010 REM └──────────────────┘
2020 DIM D$(17),C(17)
2030 GX=2:GY=1:COLOR ,7:CLS:COLOR ,1
2040 LOCATE 10,0:PRINT "コンストラクション"
2050 LINE(10,10)-(250,180),1,BF
2060 FOR Y=1 TO 17 STEP 2
2070 FOR X=1 TO 30 STEP 2
2080 EXEC KC:LOCATE X,Y
2090 A$=INKEY$
2100 IF A$=""  THEN 2090
2110 IF A$="G" THEN 2290
2120 IF A$="B" THEN GOSUB 2340:GOTO2080
2130 A=VAL(A$):PRINT A
2140 A=VAL(A$):A(X,Y)=A
2150 A$=RIGHT$(STR$(A),1):C(Y)=C(Y)+A
2160 D$(Y)=D$(Y)+A$:PLAY "EG":NEXT:NEXT
2170 PRINT "O.K?";
2180 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 2210
2190 IF A$="N" GOTO 2030
2200 GOTO 2180
2210 LOCATE 0,18
2220 INPUT " セントウ ギョウ バンゴウハ";A
2230 IF 65430<A<0 THEN2210
2240 REM ┌──── データ ヨウシ ────┐
2250 REM └──────────────────┘
2260 A$=" DATA ":FOR Y=1 TO 17 STEP 2
2270 PRINT A;A$;D$(Y);",";C(Y):A=A+10
2280 NEXT:PRINT A;A$;GX;",";GY:END
2290 REM ┌──── ゴール の いち ────┐
2300 REM └──────────────────┘
2310 IF F=1 THEN GOTO 2090
2320 COLOR 10:F=1:GX=X:GY=Y
2330 PRINT " G":COLOR W:GOTO2140
2340 REM ┌──── デリート サブ ────┐
2350 REM └──────────────────┘
2360 IF (X=1)*(Y=1) THEN  RETURN
2370 IF X=1 THEN Y=Y-2:X=29:GOTO 2410
2380 X=X-2:IF (GX=X)*(GY=Y) THEN 2400
2390 GOTO 2410
2400 F=0:GX=2:GY=1
2410 LOCATE X+1,Y:PRINT " "
2420 C(Y)=C(Y)-A(X,Y):PLAY "O2DCO"
2430 D$(Y)=D$(Y)+CHR$(29):RETURN
2440 REM ●●●●●●● Let's Play ●●●●●●
```

★ぼくの近所の大学生Sは，うそのようだがバナナに足をとられ右足がドブに落ちた（実話)。（香川県善通寺市・輝く印刷屋14才)……【影：ドブにはまるなんて！編：影さんだって酔っぱらってドブで泳いでいたじゃない。】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

リザード LIZARD クエスト QUEST

近藤　太郎

STORY

かつて，リザード文明が栄えていたフィレネス王国では，今でも，その文明の象徴とも言える「奇跡の技」を人々は大切に使っていました。また，街の中心にある平和の守り「黄金のリザード像」のおかげで，人々は平和な暮しをおくっていました。

しかし，突然，黒雲とともに悪の化身〝ダラーテ〟がフィレネス王国を襲ってきました。〝ダラーテ〟は「奇跡の技」すべて破壊し，平和の象徴である「黄金のリザード像」も，奪っていってしまいました。それからというもの，世界は，戦いと殺し合いの暗黒の世界へと変わっていきました。

それから5年後，ある旅の老人が王様に言いました。「わしは，この森でシルバーリザードの像を見た。この像にかぎをかければ，再び平和がおとずれるという古くからの言い伝えじゃ」

その話を聞いた1人の勇者が像にかぎをかけるべく立ちあがった!!

目的

このゲームの目的は，シルバーリザードの像にかぎをかけることです。しかし，この像も〝ダラーテ〟によって守られていて，簡単には行けません。

それでは，〝ダラーテ〟を倒し，この地に再び平和を取りもどしてください!!

PLAY

タイトル画面がでたら，スペース・キーを押しましょう。そして，名前を入力して(できれば5文字以内)，ゲーム開始です。カーソル・キーで自分を動かします。敵に合ったら，[1]で戦い，[2]で逃げるのです。他にも[L]を押すとレベルと経験値，[H]を押すと，自分のヒット・ポイントと宿泊券の枚数を表示します。宿泊券は，敵を倒すともらえます。5枚集めると右下の宿屋に泊まれます。

それから，逃げると，手きずをおわされたことになり，ヒット・ポイントが1ポイント減ります。しかし，ときどき，まわり込まれて攻撃を受ける場合がありますので注意してください。

また，ヒット・ポイントが10以下になると字が赤くなります。そのときは宿屋に急ぎましょう!

CHECKER FLAG

編：RPGタイプのゲームですね。

Dr.D：うむ！6001mkIISRにしては，キャラクターは良くできているゾ!!数が多いのもおもしろさを増しているゾ!!

影：でも，1画面の中を移動しているだけでは，つまらないですよ。

Dr.D：そうだな，これでは，川の渡りかたや，最後の入口への入りかたなど簡単にわかってしまう。つまり，なぞの部分がまったくなく，ただ，キャラクターをそだてるだけのゲームになっているためだ。

編：つまり，ゲームが単調になりすぎると，つまらないってことですね。

Dr.D：RPGを作るのなら，もっと，ストーリーのしっかりしたものを作らないとおもしろくないゾ。

LIZARD QUESTのプログラム・リスト

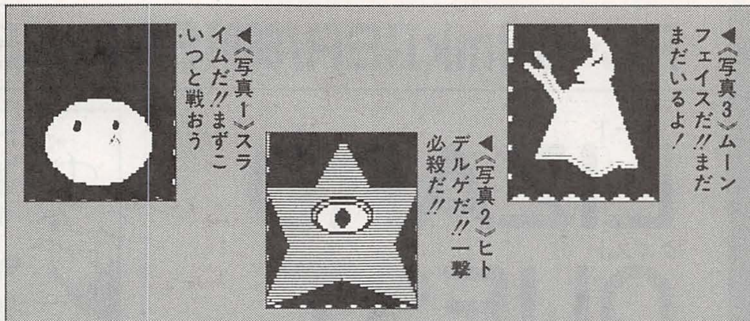
```
10 REM●●●●● か゛んは゛って うちこもう ●●●●●
20 DIM M(22),W(22),O(144):MG=3:L=1:HP=24
:H1=24:KP=0:XE=30:CD=1:GO=0:CONSOLE,,0,0
30 REM ●●●●● 1日 10さ゛ょうさ゛も いいんし゛ゃない ●●●●●
●●●●●
40 SCREEN 2,2,2:COLOR 16,0:CONSOLE0,20:C
LS
50 FOR I=0 TO 39:LOCATE I,0:PRINT GRP$(22
4);:LOCATE I,5:PRINT GRP$(224);:NEXT
60 FOR I=0 TO 5:LOCATE 0,I:PRINT GRP$(22
4);:LOCATE 39,I:PRINT GRP$(224);:NEXT
70 KANJI(70,23),11,"LIZARD QUEST"
80 REM ●●●●● とにかく マイヘ゜ースで゛ ●●●●●●●●
90 X=100:Y=100:GOSUB 250:Y=120:GOSUB 250
100 LOCATE15,12:PRINT "...YOU";:GET@(10
1,100)-(110,109),W:GET@(101,120)-(110,12
9),M
110 PLAY "v10@5l10edcedcedcl1g","v10@5l1
0cegcegl1c","v10@5l10edcedcedcl1e":IF
PL=1 THEN RETURN
120 KANJI(50,183),13,"HIT ANY KEY"
130 A$=INKEY$:EXEC &H1058:IF A$="" THEN
GOTO 130
140 SCREEN 1,1,1:COLOR ,11:CLS:INPUT"INP
UT YOUR NAME";G$:COLOR,11:CLS
150 SCREEN 2,2,2:CONSOLE19,1:COLOR ,9:CL
S:KANJI(70,84),14,"GOOD LUCK":X=0:Y=170:
C=16
160 REM●●●●● [illegible] ●●●
170 FOR I=0 TO 179 STEP 10:FOR K=0 TO 31
9 STEP 10:PUT(K,I),W,PSET:NEXT K,I
180 LINE(310,170)-(319,180),3,BF:CIRCLE(
314,175),14:PAINT(314,175),14,14
190 PUT@(X,Y),M,PSET:LINE(0,80)-(319,89)
,9,BF
200 LINE(319,70)-(310,79),9,BF:LINE(0,90
)-(9,99),9,BF:LINE(0,0)-(9,9),9,BF
210 REM●●●●● おっと はし゛めのDATAた゛ ●●●●●●●●●●
220 ST=STICK(0):EXEC&H1058:BGM0:PLAY"L64
D":PUT@(X,Y),M,PSET
230 ON ST GOTO 310,310,370,370,350,350,3
[illegible]
240 GOTO 220
250 FOR I=0 TO 9:READA$:FOR K=1 TO 10:C=
VAL("&H"+MID$(A$,K,1)):PSET(K+X,I+Y),C
:NEXT K,I:RETURN
260 DATA"0000D50000","00DDD55500","0DDDD
[illegible]
310 Y=Y-10:GOSUB1240:IF Y<0 THEN Y=0ELSE
IF Y=80 THEN Y=90
320 PUT@(X,Y+10),W,PSET:GOTO 400
```


★僕は，友人からドラゴンクエストを貸りて，説明書がなく，スライムにマホトーンをかけたら友人に笑われた。(埼玉県川越市・A作14才)……【編：影さんなんて，大なめくじに，メガンテを使って，死んでいましたよ。】

ちなみに，川より上が強い敵，下が弱い敵にわけています。木がなく黒いところは，ほらあなで，ここから川を渡ることができます。

戦いかたとしては，最初は川を渡らず，弱い敵を倒し，経験値をつんでレベルをあげましょう！自分がある程度強くなったら，川を渡って〝ダラーテ〟のどうくつへと向かいましょう。

あっそう，Ⓜを押すと，3回だけ体力が回復します。

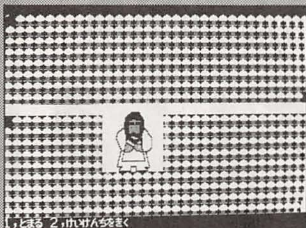


◀《写真1》スライムだ!!まずこいつと戦おう

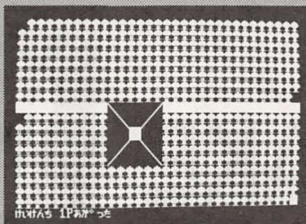
◀《写真2》ヒトデルゲだ!!一撃必殺だ!!

◀《写真3》ムーンフェイスだ!!まだまだいるよ！

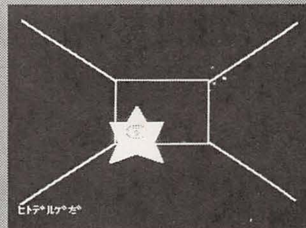
★切手の活用法…切手をなめるとき，味がないと思いませんか？そんな人は，切手の裏に，砂糖なり，コーヒーなりを付けてなめましょう。（山梨県中巨摩郡・伊藤崇樹13才）……【影：ビールのつまみに，いかの味なんかいいよ!!】



▲《写真4》あぶなくなったら宿屋に泊ろう！



▲《写真5》これが川を渡る秘密のトンネルだ!!



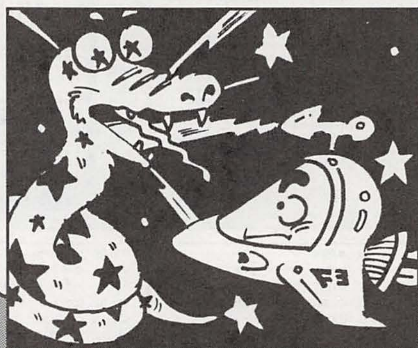
▲《写真6》これが最後のどうくつだ！慎重に

★イラストを送りました。どーか載せてください。載らないと，木星人が襲ってくるのです。(北海道札幌市・お楽しみはこれからだ15才)……【影：木星人がくるなら一度会ってみたいなぁ。編：話しが合いそうですね。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N- BASIC)用

THE SNAKE（ザ スネイク）

ONE TWO STEP



⊙はじめに

プログラムを投稿するのは，はじめてです。とにかく腕が未じゅくなもので，載るかどうかもわかりませんが，これからもだしていきますので，よろしく！

⊙ストーリー

19××年，どこからともなく現れた，宇宙生物『ヘビゴン』と，地球連邦軍との戦いがはじまった。そして，その戦いも5年を過ぎたころ，最初は，火星近くだった戦場も，今では地球のすぐ近くに変わっていた。追い込まれた地球連邦軍は，最新戦闘機『ピーチク・ファイター』を発進させたのであった。

⊙遊びかた

このゲームはストーリーからさっするとおり，画面の上から降りてくるヘビゴン（U）の頭（1番下のU）を，撃てばいいのです。

その撃ちかたは，4でピーチク・ファイターを左に，6で右に移動させます。そして，スペース・キーでビーム発射です。しかし，ビームは8発しか撃てません。8発すべて撃ってしまったら，せまりくるヘビゴンを見ていてください。

ヘビゴンは20匹います。1匹ずつしかでてきませんが，後にでてくるヘビゴンほどスピードが速いです(20匹を殺した人はすごい)。

ゲーム・オーバーは，ヘビゴンが画面の1番下まできたときと，20匹のヘビゴンを殺したときです。それと言いわすれましたが，ヘビゴンは早く殺せばそれだけ点数も高いです。

《第1表》変数表

SC	スコア
HI	ハイスコア
SN	ヘビの数(面数)
FX	ピーチク・ファイターのX座標
MI	ミサイルの数
MI$	ミサイルのキャラクター
SX	ヘビの頭のX座標
SY	ヘビの頭のY座標
SX：CY	ヘビの動きのカウンタ
MX	ヘビのX方向に動く向き
PO	ヘビを殺したときの点数

⊙プログラムについて

プログラムについては，たいしたことはしていません。というより，私にはできません。

リストは，できるだけ短く，見やすくしたつもりです。ただ一つ自分なりにくふうしたところは，画面の1番下以外をスクロールさせたところです。そうすればヘビゴンの頭を表示すればあとはかってに胴体になってくれるしビームも表示するだけでとんでいってくれます（考えてみればたいしたことではない)。ちなみに私は，マシン語をまったく知りません。

《第2表》プログラムの説明

100	初期設定
110～200	タイトル画面
210～280	変数の設定，スコアの表示など
290～310	ピーチク・ファイターを動かす
320～360	ミサイル，星の表示
370～450	ヘビを動かす
460～580	面をクリアしたときの処理
590～670	エンディングの処理
680～740	ゲーム・オーバー

▲《写真1》THE SNAKEのタイトル画面



▼《写真2》スネークが降りてきたゾ攻撃準備しよう



▲《写真3》やった命中したゾ!!でもあと19匹いる



▼《写真4》ミサイルがなくなるとゲーム・オーバー

★その昔，パソコンと言えばMSXしか知らなかった私は，テンキー操作とは，いったいどのようにするのか知らなかった。(愛知県新城市・NAKASHI N16才)…【影：私も必死で2468のキーを指をのばして押した。】

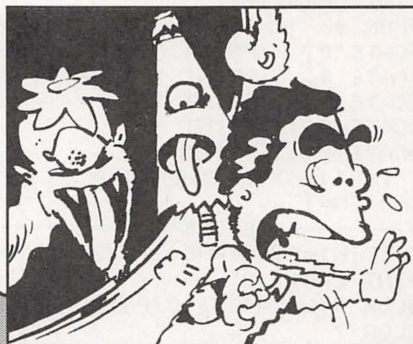
THE SNAKEのプログラム・リスト

```
100 WIDTH 40,25:CONSOLE 2,22,0,1:DEFINT A-Z
110 '---------- TITLE ------------------------------------------
120 PRINT CHR$(12)
130 COLOR 6
140 LOCATE 0, 7:PRINT "┌┬┐┬┌─ ████ ███ █ ████ ██ ██ █████"
150 LOCATE 0, 8:PRINT " │ ├┤├  ████ █████ ██ ████ ████ █████"
160 LOCATE 0, 9:PRINT " ┴ ┴┴└┘ █████ ████ ███ ████ ██ █████"
170 LOCATE 0,10:PRINT "        ████ █████ ████ ████ ████ ████"
180 LOCATE 0,11:PRINT "       █████ █ ████ ███ ██ ██ █████"
190 IF INP(1)<>127 THEN 190
200 SC=0:SN=1
210 '---------- SCORE ------------------------------------------
220 FX=17:MI=8:SX=RND(1)*33+3:SY=2:CY=0
230 PRINT CHR$(12)
240 COLOR 4:LOCATE 0,0:PRINT"HIGH      SCORE      SNAKE    MISSILE"
250 COLOR 7
260 LOCATE  5,0:PRINT USING "####";HI
270 LOCATE 16,0:PRINT USING "####";SC
280 LOCATE 27,0:PRINT USING   "##";SN
290 '---------- FIGHTER ----------------------------------------
300 FX=FX+(INP(0)=191)*(FX<33)-(INP(0)=239)*(FX>1)
310 COLOR 6:LOCATE FX,24:PRINT " ▲┴▲ "
320 '---------- MISSILE ----------------------------------------
330 IF INKEY$=" " AND MI>0 THEN BEEP 1:MI$="|":MI=MI-1:BEEP 0:ELSE MI$=" "
340 COLOR 7:LOCATE 37,0:PRINT MI
350 COLOR 1:LOCATE RND(1)*33+3,23:PRINT "・";
360 COLOR 2:LOCATE FX+2,23:PRINT MI$
370 '---------- SNAKE ------------------------------------------
380 IF PEEK(&HF302+SY*120+SX*2)=150 THEN 470
390 COLOR 7:LOCATE SX,SY:PRINT "U"
400 CX=CX+1:IF CX>21-SN THEN CX=RND(1)*(21-SN):MX=RND(1)*3-1
410 CY=CY+1:IF CY>21-SN THEN CY=0:SY=SY+1:IF SY>21 THEN 690 ELSE 380
420 SX=SX+MX
430 IF SX=2 THEN SX=35
440 IF SX=36 THEN SX=3
450 GOTO 300
460 '---------- CLEAR ------------------------------------------
470 FOR I=1 TO 30
480 BEEP 1:LINE (SX,SY)-(RND(1)*33+3,RND(1)*22+2),"*",2:BEEP 0
490 NEXT I
500 COLOR 5
510 LOCATE 13,10:PRINT "┌┬┌─┌─┌─│"
520 LOCATE 13,11:PRINT "│││ │ ├ │"
530 LOCATE 13,12:PRINT "┴└┘└┘└┘└┘."
540 PO=(22-SY)*25
550 COLOR 7:LOCATE 10,15:PRINT USING "SCORE ####+###=####";SC,PO,SC+PO
560 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
570 SC=SC+PO:IF HI<SC THEN HI=SC
580 SN=SN+1:IF SN<21 THEN 220
590 '---------- HAPPY ------------------------------------------
600 FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 7
610 COLOR J
620 LOCATE 7,10:PRINT "┬ ┌┬┌─┌─┌┬ ┌─┌┬┌─"
630 LOCATE 7,11:PRINT "├┤├┤├┘├┘┴ ├ │││ │"
640 LOCATE 7,12:PRINT "┴ ┴┴ ┴ ┴  └┘┘└└─┘"
650 FOR K=1 TO 7-J:BEEP 1:BEEP 0:NEXT K
660 NEXT J:NEXT I
670 GOTO 120
680 '---------- OVER -------------------------------------------
690 COLOR 2
700 LOCATE 6,10:PRINT "┌─┌─┌┬┌─ ┌─┬ ┬┌─┌─"
710 LOCATE 6,11:PRINT "│┬├┤│││├ │ ││┌┘├ ├┘"
720 LOCATE 6,12:PRINT "└┘┴┴┴┴└┘ └┘└┘ └┘┴└"
730 FOR I=1 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:FOR I=1 TO 3000:NEXT I
740 GOTO 120
```

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

幽霊夜話（ゆうれいよばなし）
—廃屋の一夜（はいおくのいちや）—

旦部　幸博



STORY

ここは，町はずれの廃屋。この家で，あなたたち三体の地縛霊(じばくれい)は楽しく暮らしていました（なんて明るいお話でしょう)。ところが，ある夜，例のごとく多くの邪魔者(じゃまもの)がおしかけてきたのです…。

キャラクター紹介

● 地縛霊
4 6 で左右，UPの上で 8 を押すと上へ昇り，2 で向いてるほうの床を一定時間消すことができる。敵(金縛りのときも含む）にぶつかるか，つぶされるか，時間切れで1体減る。

● 火の玉
スペース・キーで発射。大目玉以外の敵を一定時間「金縛り」にする。

● 板
スペース・キー＋ 8，2 でそれぞれ上下に置ける。

・上の板
一定時間たつか，直接，敵か自分が上に乗ると落ちて，敵や自分をつぶして殺す。敵を8匹殺すと面クリア(全10面)。また，2匹の敵が重なったときにつぶすといいことがある。

・下の板
床と同様に上を通れるようになるが，自分では穴をあけられない。

《第1表》カラーバーの表示1

$F352	$F353	$F354	$F355
01	48	09	08

(注)ここで$F354を01にすると一番上の行がすべて赤になるので気をつけるように。

一定時間で消える。

● 傘化け
家をのっ取るためにやってきた。「金縛り」になる不思議な妖怪。

● さすらいの旅人帽（トラベラーズ・ハット）
永住の地を求めてやってきた放浪者。勝手に上の板を落としたり，下の板を置いたりする。

● 大目玉
地縛霊を成仏させるためにやってきた死神。火の玉が効かない。

プログラム・テクニック

できるだけアイデアを中心にゲームを作ってきたつもりですが，つごうにより，4月から1年ほどP8を離れることになりましたので，せめてテクニックだけでも（大したものではありませんが）発表します。以後使ってもらえれば幸いです。

i ）配列変数の利用(110,710～750行)
あの名作「ハッスル」の応用です。すごく基本的な技術ですが，ロードランナー式の一定時間穴を開けるときに応用できます。

ii ）タイマー表示(390,1160,1500行)
N－BASICでは80文字分のV－RAMのとなりに40文字分のカラー用エリアがあります。
ここでは，(X座標)＋1，(カラーコード)，(X座標)＋1，(カラーコード)……の順にデータが入っています。たとえば，第2表のようにすると，一番

《第2表》カラーバーの表示2

	黒	青	赤	マゼンタ	緑	シアン	黄	白
キャラクタ	08	28	48	68	88	A8	C8	E8
グラフィック	18	38	58	78	98	B8	D8	F8

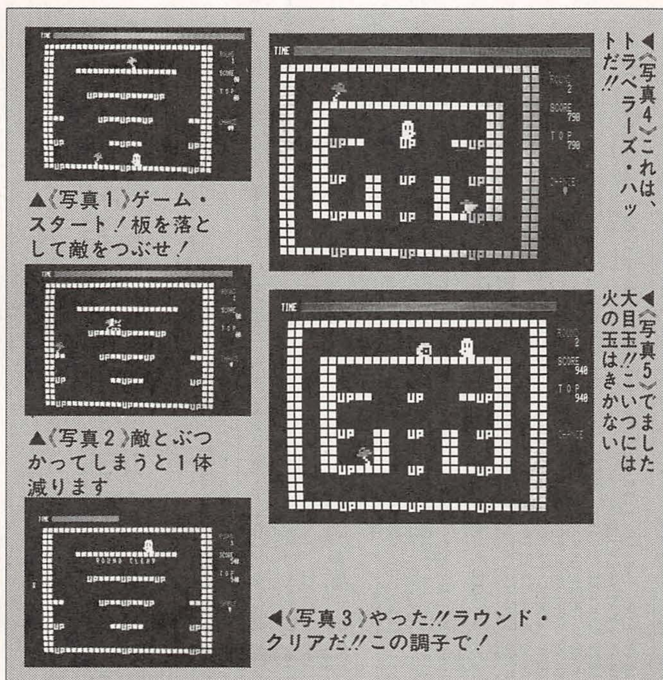
《第3表》変数表

L(14,1 1)……画面用	I1，I…キャラクター指定用
X(2), Y(2)……敵・自分座標（引数が0，1は敵　2は自分）	F…………クリア，ミスフラグ
T(2)………… 金縛り用カウンタ（引数が0，1は敵　2は自分）	L………画面判断用
CH(2)…キャラクター(0・自分，1・傘，2・旅人帽，3・死神)（引数が0，1は敵　2は自分）	J，K………ループ用
V(2)……向き	X，Y（はん用座標）
SX(2), SY(2)…出現位置	X1，Y1（はん用座標）
C(5)………キャラクターの色	Y2（はん用座標）
BX(9), BY(9), BF(9)…ブロック座標とフラグ	V………………はん用の向き
SC……………スコア	
HI……………ハイスコア	
RE……………残り	
RO……………ラウンド	
TI……………タイム	
TF……………隠しフューチャー用	
BC……………ブロック・カウンタ	

★先生：「ABC」を読んでみろ。M.E：エイビーシー。S.S：あべし。H.T：えびしゅ。先生：……。（大阪府富田林市・坪井秀和12才）……【編：じゃ「KPC」は。つぐ美：ケイピーシーでしょ。断空我：カポシ。】

上の行の，０～７文字がキャラクタの赤，８文字以降が黒になります。だからあらかじめ，一番上の行にキャラクタを書き込んでおいて，＄F354をいじると，カラーバーが自由にのびちぢみをします。つまり，POKE文1回で，カラーバーの表示ができるのです(**第２表**参照)。

参考　PC－8001活用研究
BM'86, 5月号「怒りの葡萄」



▲《写真1》ゲーム・スタート！板を落として敵をつぶせ！

▲《写真2》敵とぶつかってしまうと1体減ります

◀《写真3》やった!!ラウンド・クリアだ!!この調子で！

◀《写真4》これは，トラベラーズ・ハットだ!!

◀《写真5》でました大目玉!!こいつには火の玉はきかない

幽霊夜話のプログラム・リスト

```
10 CLEAR 100,&HDFFF
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12);
30 DEFINT A-Z:DEFUSR=&HE020:DEFUSR1=&HE044:DEFUSR2=&HE000
40 DIM L(14,11),X(2),Y(2),V(2),CH(2),SX(2),SY(2),T(2),C(5),BX(9),BY(9),BF(9),B$(15)
50 C(0)=&HF8F8:C(1)=&HD858:C(2)=&HD838:C(3)=&H9898:C(4)=&HB838:C(5)=&HB838
60 CH(2)=0:HI=0:GOSUB 1530
70 SC=0:RE=3:RO=1
80 TI=350:TF=421:BC=0:I1=0:F=0:FOR J=0 TO 9:BF(J)=0:NEXT J
90 GOSUB 1380
100 REM  MAIN
110 BC=(BC+1)MOD10:IF BF(BC) THEN BD=BC:GOSUB 800
120 I=2:X=X(2)/4:Y=Y(2)/2:V=V(2):IF L(X,Y+1)<2 THEN GOSUB 510:GOTO 200
130 I0=INP(0):VX=(I0=239)-(I0=191):IF INP(9)=191 THEN GOSUB 660:GOTO 200
140 IF (INP(1)=254)*((L(X,Y+1)AND6)=4) THEN GOSUB 460:GOTO 180 ELSE IF (I0=251)*(Y<9) THEN B=2:GOSUB 720:GOTO 200
150 IF VX=0 THEN 200 ELSE IF VX<>V THEN V(2)=VX:GOTO 180
160 L=L(X+VX,Y):IF L=8 THEN 210 ELSE IF L=10 THEN F=1
170 LOCATE X(2)+4,Y(2)+3:U=USR(&HF8F8):U=USR1(&HE0C8):L(X,Y)=0:X(2)=X(2)+VX*4:L(X+VX,Y)=9
180 LOCATE X(2)+4,Y(2)+3,0:U=USR(&HF8F8):U=USR1(&HE074+V(2)*4)
190 IF F THEN 1140
200 REM  ENEMY
```

```
210 I=I1:X=X(I)¥4:Y=Y(I)/2:V=V(I)
220 IF L(X,Y+1)<2 THEN GOSUB 510:GOTO 320
230 IF T(I) THEN IF T(I)<0 THEN 320 ELSE T(I)=-(T(I)>0)*(T(I)-1):L(X,Y)=10:L(X-(X(I)<>X*4),Y)=10:GOTO 300
240 IF X(I)MOD4 THEN GOSUB 420:GOTO 320
250 L=L(X+V,Y):IF (L(X,Y+1)AND6)=4 THEN IF (L(X,Y-2)=0)*(INT(RND(1)*6)<1-(Y(2)<Y(I))*4) THEN GOSUB 460:GOTO 300
260 IF L(X+V,Y+1)<2 THEN IF (CH(I)=2)*(V=SGN(X(2)-X(I)))*(BF(BC)=0) THEN B=3:GOSUB 720:GOTO 320 ELSE IF INT(RND(1)*8)<1-(Y(2)<Y(I))*6 THEN 320
270 IF (L=8)+(L=10) THEN 320 ELSE IF L=9 THEN F=1
280 IF (CH(I)=2)*(L(X+V,Y-1)MOD2)*(L=0) THEN X1=X(I)+V¥4:Y1=Y(I)-1:GOSUB 770
290 LOCATE X(I)+4,Y(I)+3,0:U=USR(&HF8F8):U=USR1(&HE0C8):X(I)=X(I)+V*2:L(X+V,Y)=10
300 LOCATE X(I)+4,Y(I)+3,0:U=USR(C(CH(I)-(T(I)>0)*3)):U=USR1(&HE074+CH(I)*16+V(I)*4)
310 '
320 I1=1-I1:I=I1:X=X(I)¥4:Y=Y(I)/2:V=V(I)
330 IF L(X,Y+1)<2 THEN Y2=Y:GOSUB 510:IF Y<>Y2 THEN 390
340 IF T(I) THEN IF T(I)<0 THEN 390 ELSE T(I)=-(T(I)>0)*(T(I)-1):L(X,Y)=10:L(X-(X(I)<>X*4),Y)=10:GOTO 370
350 IF X(I)MOD4=0 THEN GOSUB 420:GOTO 370
360 LOCATE X(I)+4,Y(I)+3,0:U=USR(&HF8F8):U=USR1(&HE0C8):X(I)=X(I)+V*2:L(X-(V<0),Y)=0
370 LOCATE X(I)+4,Y(I)+3,0:U=USR(C(CH(I)-(T(I)>0)*3)):U=USR1(&HE074+CH(I)*16+V(I)*4)
380 '
390 TI=TI-1:IF TI<0 THEN F=1 ELSE POKE &HF3CF,&H68+(TF-TI>70)*32:POKE &HF3D0,INT(TI/5)+8
400 IF F THEN 1140 ELSE 110
410 REM  DIRECTION CHANGE
420 L=L(X+V,Y):IF (X(I)MOD4=0)*((L=10)+(L=8)+(L(X+V,Y+1)=0)) THEN V(I)=-V(I):RETURN
430 V(I)=SGN(X(2)-X(I)):IF V(I)=0 THEN V(I)=INT(RND(1)*2)*2-1
440 RETURN
450 REM  UP
460 N=CH(I):U=USR2(&H111):LOCATE X(I)+4,Y(I)+3:U=USR(&HF8F8)
470 IF L(X,Y-1)=0 THEN U=USR1(&HE0C8):LOCATE X(I)+4,Y(I)+2:U=USR(C(N)):U=USR1(&HE074+N*16+V*4):FOR K=0 TO 200:NEXT:U=USR1(&HE0C8):RETURN
480 U=USR1(&HE0C8):L(X,Y)=0:Y(I)=Y(I)-4:IF (I=2)*(L(X,Y-2)=10) THEN F=1
490 L(X,Y-2)=10+(I=2):RETURN
500 REM  DOWN
510 N=CH(I)-(T(I)>0)*3:IF X*4=X(I) THEN 580
520 IF L(X+1,Y+1)>1 THEN RETURN
530 X1=0:FOR J=0 TO 1:IF L(X+J,Y+1) THEN X1=(X+J)*4:Y1=Y*2+1:GOSUB 770
540 NEXT:IF X1 THEN RETURN
550 GOSUB 620:L(X+1,Y)=0:FOR K=0 TO 1:L=L(X+K,Y+2):IF (L=9)+(I=2)*(L=10) THEN F=1
560 L(X+K,Y+2)=10:NEXT K:Y(I)=Y(I)+4:Y=Y+2:RETURN
570 '
580 IF L(X,Y+1) THEN X1=X*4:Y1=Y*2+3:GOTO 770
590 GOSUB 620:L=L(X,Y+2):IF (L=9)+(I=2)*(L=10) THEN F=1
600 L(X,Y+2)=10+(I=2):Y(I)=Y(I)+4:Y=Y+2:RETURN
610 '
620 L(X,Y)=0:FOR J=1 TO 4:LOCATE X(I)+4,Y(I)+J+2:U=USR(&HF8):U=USR1(&HE0C8):U=USR2(1)
630 LOCATE X(I)+4,Y(I)+J+3:U=USR(C(N)):U=USR1(&HE074+CH(I)*16+V*4):NEXT J
640 RETURN
650 REM  ATTACK
660 IF (INP(1)=254)+(I0=251) THEN B=1-(I0=251)*2:GOTO 720
670 X1=0:FOR K=1 TO 3:L=L(X+V*K,Y):IF L=8 THEN K=4:GOTO 700 ELSE IF L=10 THEN X1=(X+V*K)*4:Y1=Y(2):K=4:GOTO 700
680 LOCATE (X+V*K)*4+4,Y*2+4:U=USR(&H58):U=USR1(&HE0C2+V*2)
690 U=USR2(2):U=USR1(&HE0C8)
700 NEXT K:IF X1 THEN 960 ELSE RETURN
710 REM  SET BLOCK
720 X1=X+V:Y1=Y-(B>1)*2-1:L=L(X1,Y1)
```

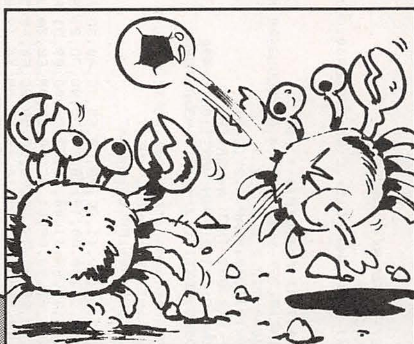
```
730 IF (B=1)*((LMOD2)*(L<7)-(L>7))+(B=2)*((L<2)+(L>3))+(B=3)*(L>1) THEN RETURN
740 BX(BC)=X1*4:BY(BC)=Y1*2-(B=1):BF(BC)=B:L(X1,Y1)=L+1+(B=2)*3-(B=3)*6
750 U=USR2(5):LOCATE BX(BC)+4,BY(BC)+3:U=USR(&H78+(B=1)*64):U=USR1(&HE0B8-(B=2)*
16):RETURN
760 REM ■■ BLOCK ▄▄
770 FOR K=0 TO 9:IF (BX(K)=X1)*(BY(K)=Y1)*BF(K) THEN BD=K:GOSUB 800
780 NEXT K:RETURN
790 '
800 L=L(BX(BD)/4,BY(BD)/2):IF BF(BD)=1 THEN 880
810 B=BF(BD):BF(BD)=0:IF (B=2)*(L>6) THEN 850
820 LOCATE BX(BD)+4,BY(BD)+3:U=USR(&HB8):U=USR1(&HE0B0-(B=3)*24)
830 U=USR2(6):L(BX(BD)/4,BY(BD)/2)=L+2+(B=3)*9:RETURN
840 '
850 FOR K=0 TO 9:IF (BX(BD)=BX(K))*(BY(BD)=BY(K))*(BF(K)=3) THEN BF(K)=0:L=L-7
860 NEXT K:GOTO 820
870 '
880 X1=BX(BD)/4:Y1=BY(BD)/2:BF(BD)=0:LOCATE BX(BD)+4,BY(BD)+3:U=USR(&H58)
890 PS=3:L(X1,Y1)=L(X1,Y1)-1:Y2=0
900 Y2=Y2+1:L=L(X1,Y1+Y2):IF L=0 THEN 900
910 FOR K=0 TO (Y2-1)*2:LOCATE BX(BD)+4,BY(BD)+K+3:U=USR(&H58):U=USR1(&HE0BC):U=
USR2(K+1):U=USR1(&HE0C8):NEXT K
920 IF L=9 THEN F=1 ELSE IF L=10 THEN X1=BX(BD):Y1=BY(BD)+Y2*2-1:GOSUB 1000
930 IF PS=12 THEN U=USR2(10):U=USR2(2):U=USR2(8):TF=TI:PS=10
940 RETURN
950 REM ■■ HIT ▄▄
960 IF TF-TI<70 THEN 1000
970 FOR J=0 TO 1:IF(Y(J)=Y(2))*(ABS(X(J)-X1)<4)*(CH(J)<3) THEN IF T(J) THEN T(J)
=T(J)+(T(J)>0) ELSE T(J)=8:J=2:U=USR2(5):U=USR2(&H3):U=USR2(&H9)
980 NEXT J:RETURN
990 '
1000 FOR J=0 TO 1:IF (Y(J)=Y1)*(ABS(X(J)-X1)<4) THEN GOSUB 1020
1010 NEXT:RETURN
1020 LOCATE X(J)+4,Y(J)+3:U=USR(&HF8F8):U=USR1(&HE0D0):L(X(J)/4,Y(J)/2)=0:IF X(J
)MOD4 THEN L(X(J)/4+1,Y(J)/2)=0
1030 FOR K=4 TO 12 STEP 3:U=USR2(K):NEXT:U=USR1(&HE0C8)
1040 SC=SC+PS:COLOR 7:PRINTUSING "###0";PS;:IF SC>HI THEN HI=SC
1050 PS=PS*2:IF PS>640 THEN PS=640
1060 LOCATE 67,8:COLOR 7:PRINTUSING "#####0";SC;:LOCATE 67,11:PRINTUSING "#####0
";HI
1070 LOCATE X(J)+4,Y(J)+3:U=USR(&HF8):U=USR1(&HE0C8)
1080 '
1090 R=INT(RND(1)*3):IF SY(R)=Y(2) OR SY(R)=Y(1-J) THEN 1090
1100 CH=VAL(MID$(MO$,MO,1)):CH(J)=CH-(CH=0)*(INT(RND(1)*3)+1):X(J)=SX(R):Y(J)=SY
(R):V(J)=SGN(30-X(J)):T(J)=0
1110 MO=MO+1:IF MO>9 THEN T(J)=-1:X(J)=0:F=-(MO>10)*2:RETURN
1120 LOCATE X(J)+4,Y(J)+3:U=USR(C(CH(J))):U=USR1(&HE074+CH(J)*16+V(J)*4):FOR J1=
10 TO 2 STEP -1:U=USR2(J1):NEXT J1:L(X(J)/4,Y(J)/2)=10:RETURN
1130 REM ■■ CLEAR & MISS ▄▄
1140 IF F=1 THEN 1200
1150 LOCATE 21,8:COLOR 6:PRINT "  R O U N D   C L E A R  "
1160 FOR I=TI¥5 TO 0 STEP -1:BEEP1:POKE &HF3D0,I+8:SC=SC+1-(PEEK(&HF3CF)=&H68):I
F SC>HI THEN HI=SC
1170 BEEP0:LOCATE 67,8:COLOR 7:PRINTUSING "#####0";SC;:LOCATE 67,11:PRINTUSING "
#####0";HI:NEXT I
1180 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:RO=RO+1:IF RO<11 THEN 80 ELSE 1320
1190 REM ■■ MISS ▄▄
1200 LOCATE X(2)+4,Y(2)+3:U=USR(&HF8F8):U=USR1(&HE0D0)
1210 FOR I=1 TO 30:U=USR2(I):NEXT I
1220 RE=RE-1:IF RE=0 THEN 1320
1230 LOCATE X(2)+4,Y(2)+3:U=USR(&HF8F8):U=USR1(&HE0C8)
1240 FOR I=0 TO 1:N=C(CH(I)):IF T(I) THEN IF T(I)<0 THEN 1260 ELSE N=C(4)
1250 LOCATE X(I)+4,Y(I)+3:U=USR(N):U=USR1(&HE074+CH(I)*16+V(I)*4)
1260 NEXT I:L(X(2)/4,Y(2)/2)=0:LOCATE 69,16:COLOR 3:PRINTUSING "&   &";STRING$(RE
-1,"♥");
1270 R=INT(RND(1)*3):IF (SY(R)=Y(0))+(SY(R)=Y(1)) THEN 1230
1280 F=0:X(2)=SX(R):Y(2)=SY(R):V(2)=SGN(30-X(I))
1290 TI=350:TF=421:POKE &HF3CF,&H48:POKE &HF3D0,78:LOCATE X(2)+4,Y(2)+3:U=USR(&H
F8F8):U=USR1(&HE074+V(2)*4):L(X(2)/4,Y(2)/2)=9
1300 FOR I=0 TO 200:NEXT I:FOR I=20 TO 1 STEP -1:U=USR2(I):NEXT I:GOTO 110
1310 REM ■■ GAME OVER▄▄
1320 LOCATE 18,10:COLOR 3:PRINT "                    "
1330 LOCATE 18,11       :PRINT "                    "
1340 LOCATE 18,12       :PRINT "                    "
1350 LOCATE 25,15:COLOR 6:PRINT "R E P L A Y ---- [S]"
1360 WAIT 4,8,255:GOTO 70
1370 REM ■■ ROUND PRINT ▄▄
1380 RESTORE 1750:IF RO>1 THEN FOR J=2 TO RO:FOR J1=0 TO 6:READ A$:NEXT J1,J
1390 COLOR 5,0,1:PRINT CHR$(12);:A$="5555557"
1400 FOR Y=0 TO 10 STEP 2:B$=CHR$(49+(Y>9))+"1":FOR J=1 TO 7:B$=B$+B$(VAL("&H"+M
ID$(A$,J,1))):NEXT J
1410 FOR X=0 TO 14:C$=MID$(B$,X*2+1,2):C=(VAL(C$)>9)*8+VAL(C$):L(X,Y)=C*2-(C=3)*
2:LOCATE X*4+4,Y*2+3:U=USR(&HB8+(C=2)*64):U=USR1(&HE0B0-(C=0)*24-(C=2)*4):L(X,Y+
1)=0
1420 IF C=3 THEN L(X,Y+1)=8:FOR J=Y*2+4 TO Y*2+6:LOCATE X*4+4,J:U=USR(&HB8):U=US
R1(&HE0B0):U=USR2(1):NEXT J ELSE U=USR2(C*4+1)
1430 NEXT X:READ A$:NEXT Y:FOR J=0 TO 2:SX(J)=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,1))*4:SY(J)
=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+2,1))*2:NEXT J:READ MO$
1440 X(2)=SX(2):Y(2)=SY(2):V(2)=1:LOCATE X(2)+4,Y(2)+3:U=USR(C(0)):U=USR1(&HE078
)
1450 MO=1:J=0:GOSUB 1090:J=1:GOSUB 1090
1460 LOCATE 66, 4:COLOR 1:PRINT "ROUND":LOCATE 66, 7:COLOR 6:PRINT "SCORE"
1470 LOCATE 66,10:COLOR 3:PRINT "T O P":LOCATE 66,15:COLOR 4:PRINT "CHANCE"
1480 LOCATE 69,5:COLOR 3:PRINTUSING "##";RO:LOCATE 69,16:PRINTUSING "&  &";STRIN
G$(RE-1,"♥");
1490 LOCATE 67,8:COLOR 7:PRINTUSING "#####0";SC;:LOCATE 67,11:PRINTUSING "#####0
";HI
1500 LOCATE 2,1:PRINT "TIME ":LINE(7,1)-(78,1),"■",2:POKE &HF3CE,7:POKE &HF3D0,7
8:POKE &HF3D1,8
1510 FOR J=60 TO 24 STEP -4:U=USR2(J):NEXT J:RETURN
1520 REM ■■ MACHINE ▄▄
1530 RESTORE 1570:FOR J=0 TO 15:READ B$(J):NEXT J
1540 S=0:FOR J=&HE000 TO &HE0D7:READ A$:P=VAL("&H"+A$):POKE J,P:S=S+P:NEXT J
1550 IF S=24378 THEN RETURN ELSE BEEP:PRINT "ERROR !!":END
1560 REM ■■ DATAS ▄▄
1570 DATA0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1580 DATA1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1590 '
1600 DATA 5E,23,56,14,06,60,3E,20,D3,40,CD,18,E0,D3,40,CD
1610 DATA 18,E0,10,F2,15,20,ED,C9,7B,3D,20,FD,C9,00,00,00
1620 DATA CD,62,E0,D5,7B,CD,30,E0,D1,7A,32,6F,E0,FE,00,C8
1630 DATA E5,06,04,E5,C5,F5,CD,F8,04,F1,C1,E1,24,10,F4,E1
1640 DATA 2C,C9,00,00,CD,62,E0,CD,50,E0,3A,6F,E0,FE,00,C8
1650 DATA E5,D5,CD,F3,03,D1,06,04,1A,77,23,13,10,FA,E1,2C
1660 DATA C9,00,5E,23,56,3A,63,EA,6F,3A,64,EA,67,C9,00,00
1670 DATA E0,F3,E3,00,72,FD,FF,08,E0,F3,E3,00,F8,FF,7D,02
1680 DATA E8,FD,6E,04,00,10,CA,00,64,FE,ED,08,C0,1A,00,00
1690 DATA 88,CC,88,00,80,F7,7F,13,00,88,CC,88,31,F7,7F,08
1700 DATA C8,CC,8C,00,87,8A,FD,03,80,CC,CC,08,F7,8D,8A,07
1710 DATA 77,07,77,07,8F,0F,5F,07,31,33,33,01,C4,CC,CC,04
1720 DATA 00,70,06,00,00,60,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1730 DATA 42,60,40,02,59,C0,50,09
1740 '
1750 DATA "0555543","0259603","4099807","801900B","9559559",B11579,11211122
1760 DATA "3555573","39081B3","38C8CB3","1948593","5959595",31B773,21221133
1770 DATA "5D5D5D7","6766767","9D9D9DB","65E5D67","9666659",932975,13311311
1780 DATA "001D003","570C357","2300323","2151523","6566565",714389,22002222
1790 DATA "7373737","1515153","5555557","5566557","9555559",15D779,22033002
1800 DATA "5551557","8DCCC5B","8CCDC0B","854440B","9555559",11B379,23232000
1810 DATA "3555573","1559553","3673673","1651653","5995995",7347A9,00322333
1820 DATA "3535353","3B3B3B3","1919193","4848487","9999999",3175B7,11220002
1830 DATA "5700357","61C0D27","2573563","6351727","6595965",A12579,21232113
1840 DATA "5400057","900001B","875574B","800000B","9555559",B17579,00033330
```

★僕の近所の大学生Ｉは，マクドナルドに行っただけで「おれは，シティボーイになったゾォー！」とわめいていた影さんみたいなやつです。（香川県善通寺市・沙羅魔伝14才）……【影：私はもともとシティボーイだ!!編：えっ？】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

移植版 HOPPING SOCCER（ホッピングサッカー）

本庄　英樹



◆内容(STORY)

ある日，カニたちは,「斉藤ひろみのラジオはアメリカンのひろみは，キレイダ！いや,つるまのほうが美しい！」とケンカになりサッカーで対決することになりました。

◆遊びかた

2人用で，カニを操作してボールを相手のゴールに入れてください。

早く5ポイント取ったほうが勝ちです。くれぐれも，自殺点などのアホなことは，しないように！

点を取るためには，ボールに向かって，キックをしなければならない。

それと，いくらゴールの近くでキックしても，レンガの上に1度落ちたらゴールには,ずえ～ったい入りません。そんでもって，ボールをゴールに，押し込むぐらいにキックをしないと点にならない。

◆操作方法

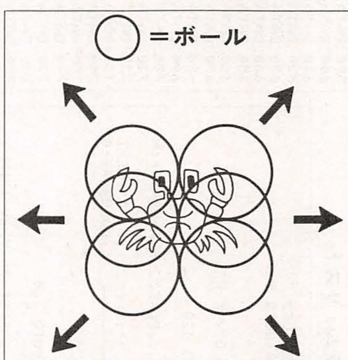
赤カニ(1PLAYER)は,4と6で左右,<でキック(ドリブル),>でジャンプ。

緑カニ(2PLAYER)は,DとGで左右,SHIFTでジャンプ,CTRでキック(ドリブル)。

なお，キックする場合は，ジャンプをしてから,キックのボタンを押す。

ドリブルをする場合は，キックのボタンを，ジャンプしていないとき押す(どちらとも,ボールにさわっていないとだめ)。

それと，ゲーム中に，あることをすると「？」キャラがでます。



《第1図》ボールの飛ぶ方向

◆おわりに

ボールのとぶ方向は第1図のとおりです（ボールと，重なっているときは，止まります)。

◆プログラムの入力方法

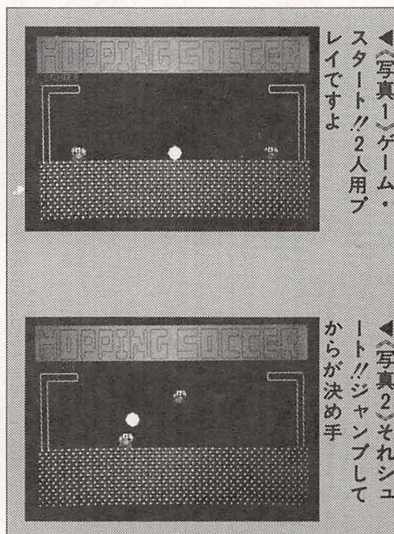
キャラクター表示や，音楽にマシン語を使っているので，打ち終わったら必ずセーブをしましょう！

◆改造のアドバイス

460，480行のF＄“　”の中を変えて

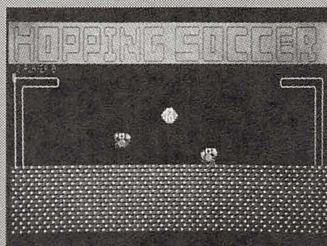
《第1表》変数表

変数	内容
X	赤カニのX座標
X1	緑カニのX座標
Y	赤カニのY座標
Y1	緑カニのY座標
BX	ボールのX座標
BY	ボールのY座標
P	ボールの左右にかかった力
G	シュートの力
BH	ドリブルしたときのボールのはねる高さ
Z, Z1, Z2	POKEで書き込むマシン語の番地
K	IPLAYERの得点
K2	2PLAYERの得点
C(1), C(2)	赤カニのキャラ番号
C(3), C(4)	緑カニのキャラ番号
C(5)	ボールのキャラ番号
F＄	ミュージック・データ



◀《写真1》ゲーム・スタート!!2人用プレイですよ

◀《写真2》それシュート!!ジャンプしてからが決め手



▲《写真3》おっと隠れキャラのニタニタ・ボールだ！

★ぼくの友達Aは，イラストを書いてベーマガに送ったが，ボツになったので笑ってやったら,「お前！OFに載ってみろー！」と言われた。(北海道山越郡・2AP15才)…【編：人生，こんなもんですよ。影：ふむ。】

みると，いろいろな音が楽しめるでしょう。F＄の中は，文字だったらなんでもいい（数字もいい）。

◆苦労した点

ＰＣ－8001ｍｋⅡには，ＳＰＲＩＴＥ（スプライト）などの「命令」がないので，ファミリーベーシックからの「移植」は，とてもむずかしかったので，プログラムは，すべて，別のものになってしまいました。それと，だいぶ，スピードが遅くなっていると思います。

★　★

CHECKER FLAG

Dr.D：ファミコン版にくらべて，あまりおもしろくないな。スピードの遅さが原因じゃ。スプライトのない機種ではある程度しかたがないかもしれんが，機械語を使えばそうそう遅くなるはずがない。このプログラムはＢＡＳＩＣ部分に問題があるようじゃ。このＩＦ文の山。もう少しくふうできるのではないかな。

移植版ＨＯＰＰＩＮＧ　ＳＯＣＣＥＲのプログラム・リスト

```
10 '●●●●● ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ●●●●●
20 CMDSCREEN 2,0,7:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7:CMD CLS3
30 CLEAR 100,&HCEFE:DEFUSR=&HCF00:DEFINT A-G:DEFUSR1=&HC000:GOTO 540
40 G=0:P=0:BH=16:BX=38:BY=30:X1=10:X=66:Y=30:Y1=Y
50 Z=&HDF00:Z1=&HDF01:Z2=&HDF02:GOSUB400
60 IF K=5 OR K2=5 THEN K=0:K2=0:LOCATE30,10:PRINT"G A M E  O V E R"
70 '●●●●● ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ●●●●●
80 IF K<>0 OR K2<>0 THEN CMD LINE(0,39)-(319,135),4,BF:GOTO 120
90 FORI=0TO4:LOCATE0,I:PRINTME$(I);"  ";ME$(I+5):NEXT
100 COLOR7:FORJ=34TO48STEP4:FORI=0TO78STEP4:POKEZ,I:POKEZ1,J:POKEZ2,6:A=USR(0):N
EXTI,J
110 F$="╭────────╮":FORI=1TO9:C(I)=I:LOCATE0,I+7:PRINT"| |";SPC(72);"| |":NEXT
:LOCATE0,6:PRINT F$;SPC(54);F$;" | ╭────────╯";SPC(54);"╰────────╮ |":GOSUB480:G
OSUB460
120 '●●●●● ｶﾆ (ｱｶ)  ●●●●●
130 I=INP(0):I1=INP(2)
140 IF I=239 AND X>10 THEN SWAP C(1),C(2):XA=-2:A=USR1(1):GOTO 160
150 IF I=191 AND X<66 THEN SWAP C(1),C(2):XA=2:A=USR1(1026)
160 IF INP(7)=223 AND Y=30 THEN YA=-2 ELSE IF Y<16 THEN YA=2 ELSE IF Y>29 THEN Y
A=0:Y=30
170 POKE Z,X:POKE Z1,Y:POKE Z2,7:X=X+XA:Y=Y+YA
180 A=USR(0):POKE Z,X:POKE Z1,Y:POKE Z2,C(1):A=USR(0):XA=0
190 '●●●●● ｶﾆ(ﾐﾄﾞﾘ) ●●●○●
200 IF I1=239 AND X1>10 THEN SWAP C(3),C(4):XB=-2:A=USR1(1025):GOTO 220
210 IF I1=127 AND X1<66 THEN SWAP C(3),C(4):XB=2:A=USR1(2)
220 IF INP(8)=191 AND Y1=30 THEN YB=-2 ELSE IF Y1<16 THEN YB=2ELSE IF Y1>29 THEN
 YB=0:Y1=30
230 POKE Z,X1:POKE Z1,Y1:POKE Z2,7:X1=X1+XB:Y1=Y1+YB
240 A=USR(0):POKE Z,X1:POKE Z1,Y1:POKE Z2,C(3):A=USR(0):XB=0
250 '●●●●● ｶﾆ(ﾐﾄﾞﾘ) ｷｯｸ & ﾄﾞﾘﾌﾞﾙ ●●●●●
260 B1=BX-X1:B2=BX-X:B3=BY-Y1:B4=BY-Y
270 IF INP(8)=127 AND B3<3 AND B3>-3 AND B1<3 AND B1>-3 THEN 280 ELSE300
280 IF Y1=30 THEN P=0:BH=28:P=X1-BX ELSE J1=X1:J2=Y1:GOSUB 320
290 '●●●●● ｶﾆ(ｱｶ) ｷｯｸ & ﾄﾞﾘﾌﾞﾙ & ﾎﾞｰﾙ ﾉ ｲﾄﾞｳ ●●●●●
300 IF INP(7)=239 AND B4<3 AND B4>-3 AND B2<3 AND B2>-3 THEN 310 ELSE330
310 IF Y=30 THEN P=0:BH=28:P=X-BX:GOTO 330 ELSE J1=X:J2=Y:GOSUB320:GOTO 330
320 P=SGN(BX-J1):YC=SGN(BY-J2):P=P*4:YC=YC*2:G=INT(RND(1)*4)+6:W=1:RETURN
330 IF BY>29 THEN YC=-2:G=0:A=USR1(6) ELSE IF BY<BH THEN YC=2:BH=16
340 IFG>0THEN G=G-1:A=USR1(G+1030) ELSE IF W=1 THEN W=0:IF BY<>30 THEN YC=2 ELSE
 YC=-2
350 '●●●●●   ｽｺｱ    ●●●●●
360 IF BX>71 THEN P=-3:A=USR1(7) ELSE IF BX<4 THEN P=3:A=USR1(7)
370 IF BX=>72 AND G>3 THEN K2=K2+1 ELSE IF BX=<4 AND G>3 THEN K=K+1 ELSE 420
380 IF C(5)=8 THEN IF BX=>72 THEN K2=5 ELSE K=5 ELSE GOSUB460:GOTO 40
390 C(5)=5:GOSUB460:GOTO 40
400 LOCATE1,5:COLOR4:PRINT"2 PLAYER";K2:LOCATE67,5:COLOR2:PRINT"1 PLAYER";K:RETU
RN
410 '●●●●● ﾎﾞｰﾙ PRINT ●●●●●
420 POKE Z,BX:POKE Z1,BY:POKE Z2,7:BY=BY+YC:BX=BX+P:A=USR(0)
430 POKE Z,BX:POKE Z1,BY:POKE Z2,C(5):A=USR(0)
440 IF BY=Y AND Y1=BY AND X=BX AND BX=X1 THEN SWAP C(5),C(8):GOSUB460:GOTO 120 E
LSE120
450 '●●●●●  MUSIC  ●●●●●
460 F$="00 0 10 8":FORI=1TO9:F1$=MID$(F$,I,1):F=ASC(F1$)+1000
470 A=USR1(F):FORJ=1TO30:NEXTJ,I:CMD LINE(0,39)-(319,135),4,BF:GOSUB400:RETURN
480 F$="0     00000  50  00000  50   00000 222 2 2 2 2 2 "
490 LOCATE30,10:PRINT"HIT SPACE KEY":FORI=1TO49:SWAP C(2),C(3)
500 F1$=MID$(F$,I,1):F=ASC(F1$)+1000:IF F<>1032 THEN A=USR1(F)
510 CMD LINE(0,0)-(319,38),C(2),BF:IF INP(9)<>191 THEN NEXTI:GOTO 490
520 LOCATE30,10:PRINT SPC(13);:FORI=1TO900:NEXTI:C(2)=2:C(3)=3:RETURN
530 '●●●●● ﾃﾞｰﾀｰ ｶｷｺﾐ ●●●●●
540 RESTORE580:FOR I=&HCF00 TO &HCF60:READA$:A=VAL("&h"+A$):POKEI,A:NEXT
550 FOR I=&HD000 TO &HD1FF:READA$:A=VAL("&h"+A$):POKEI,A:NEXT
560 FOR I=&HC000 TO &HC021:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKEI,A:NEXT
570 FORI=0TO9:READ ME$(I):NEXT:GOTO 40
580 DATA F3,3A,00,DF,67,3A,01,DF,6F,3A,02,DF,CD,11,CF,FB,C9,E5,1E,40,3D,67
590 DATA 16,00,6A,06,08,29,30,01,19,10,FA,11,00,D0,19,EB,E1,D5,4C,7D,21,00
600 DATA 00,11,40,01,06,08,29,87,30,01,19,10,F9,11,00,80,19,06,00,09,D1,EB
610 DATA 3E,00,D3,5C,3E,10,01,04,00,ED,B0,22,33,DF,01,4C,00,EB,09,EB,2A,33
620 DATA DF,D6,01,C2,48,CF,D3,5F,C9,05,00,00,00,14,3C,F0,00,5D,3C,F0,F0,5D
630 DATA 30,30,5C,55,30,31,D7,54,3C,F1,77,50,04,41,55,10,15,50,55,14,19,B0
640 DATA 05,05,95,5D,54,00,95,54,00,25,95,55,60,10,A5,58,04,11,2A,A1,44,11
650 DATA 10,04,40,11,10,04,00,00,3C,F3,F0,00,3C,F0,5C,05,30,31,DC,14,30,31
660 DATA 77,5D,3C,F1,57,5D,04,40,55,55,15,50,05,54,19,B0,14,51,95,5D,50,14
670 DATA 95,54,00,09,95,55,40,10,A5,58,60,51,2A,A1,10,44,40,11,10,00,40,11
680 DATA 10,00,00,41,10,0A,00,00,00,28,3C,F0,00,AE,3C,F0,F0,AE,30,30,AC,AA
690 DATA 30,32,EB,A8,3C,F2,BB,A0,08,82,AA,20,2A,A0,AA,28,26,70,0A,0A,6A,AE
700 DATA A8,00,6A,A8,00,1A,6A,AA,90,20,5A,A4,08,22,15,52,88,22,20,08,80,22
710 DATA 20,08,00,00,3C,F3,F0,00,3C,F0,AC,0A,30,32,EC,28,30,32,BB,AE,3C,F2
720 DATA AB,AE,08,80,AA,AA,2A,A0,0A,A8,26,70,28,A2,6A,AE,A0,28,6A,A8,00,06
730 DATA 6A,AA,80,20,5A,A4,90,A2,15,52,20,88,80,22,20,00,80,22,20,00,00,82
740 DATA 20,00,03,C0,00,00,3F,FC,00,03,FF,FF,C0,0F,FF,FF,F0,0F,FF,FF,F0,3F
750 DATA FF,FF,FC,3F,FF,FF,FC,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF
760 DATA FC,0F,FF,FF,F0,0F,FF,FF,F0,03,FF,FF,C0,00,3F,FC,00,00,03,C0,00,55
770 DATA 4F,55,4F,55,4D,55,4D,55,45,55,45,00,00,00,00,53,D5,53,D5,53,55,53
780 DATA 55,51,55,51,55,00,00,00,00,55,4F,55,4F,55,4D,55,4D,55,45,55,45,00
790 DATA 00,00,00,53,D5,53,D5,53,55,53,55,51,55,51,55,00,00,00,00,00,00,00
800 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
820 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
830 DATA 3E,BC,00,00,BE,BE,00,02,BE,BE,80,0B,B6,9E,A0,2F,B6,9E,A8,2E,BE,BE
840 DATA A8,EA,AA,AA,AB,EA,B3,CE,AB,68,F3,CF,29,6C,F3,CF,39,58,F3,CF,25,0A
850 DATA F3,CF,A0,02,B3,CE,80,00,AA,AA,00,00,2A,A8,00,5E,06,00,3A,C1,E6,CB
860 DATA EF,32,C1,E6,D3,40,53,15,20,FD,3A,C1,E6,CB,AF,32,C1,E6,D3,40,53,15
870 DATA 20,FD,10,E2,C9
880 DATA"[illegible]"
890 DATA"[illegible]"
900 DATA"[illegible]"
910 DATA"[illegible]"
920 DATA"[illegible]"
930 DATA"[illegible]"
940 DATA"[illegible]"
950 DATA"[illegible]"
960 DATA"[illegible]"
970 DATA"[illegible]"
980 '╭──────────────────────────────────────────────────────╮ ╭───────╮
990 '| PROGRAM by  H.HONJO  PROGRAM NAME  HOPPING SOCCER | | E N D |
1000 '╰──────────────────────────────────────────────────────╯ ╰───────╯
```

★ＡとＢの会話：（Ａ）ＢＡＳＩＣマガジン？　他誌じゃあだめなんですかぁ～？（Ｂ）何を言うんですか！いまさら，しろうとじゃあるまいし。（富山県魚津市・**みィラらーＪ．Ｔすっきー14才**）…【**編：う～ん！なかなか！**】

PC-8001mkⅡSR(N80SR-BASIC)用

移植版 PAPER PLANE（ペーパープレイン）

D.S.M.B.M



◎内　容

ベーマガＤＥＬＵＸＥⅧに載っていた。ＦＭ－７／77用プログラムの移植版です。８方向に動き，320×200ドット２画面重ね合わせを使っている以外は，ほとんど変わっていません。

◎プログラムについて

音楽関係は大の苦手なので，原作どおりです。プレイ中にもＢＧＭがほしかったのですが，遅くなるので，カットしました。また，多用されていた論理式の一部をＩＦ文にしました。その他，ＰＣ－8001ｍｋⅡＳＲにないコマンドは，適当にごまかしました。320×200ドットにしたのは，重ね合わせの必要があったからです。本当は640×200でやりたかったのですが…（単なる，作者の力不足？）。

◎遊びかた

2468で，三角形の形をした紙飛行機が上下左右に動きます。また，同時に二つ押せば，ナナメに動きますので，前方からせまってくる，ゲート（二重の四角）の内側を通り抜けてください。一つ通るごとに100点です。

また，左右からでている赤い線は，ビームで，近くに来たときにその間を通るとやられます。

紙飛行機の位置は，上の黄色い線を参考にしてください。１機やられるだけで，ゲーム・オーバーです。

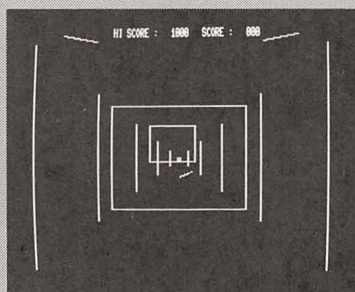
◎改造について

何機かやられないと，ゲーム・オーバーにならないようにする。音楽をもっとつけるなど，いろいろあります。

参考文献
ベーマガＤＥＬＵＸＥⅧ

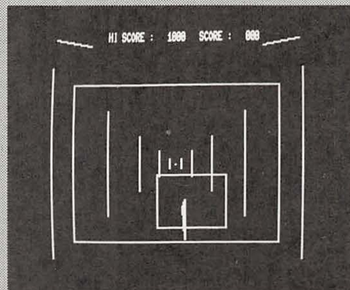
CHECKER FLAG

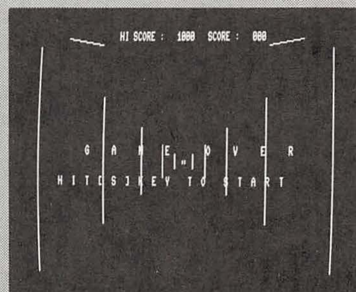
Dr.D：320×200ドットモードで移植したのは正解だな。
編：２画面重ね合わせができますからね。
Dr.D：320×200ドットのほうが，画面が自然になる。つまり，ドットのアスペクトレシオ（たて横比）が，ほぼ等しいからだ。
編：それにしても，オール・ベーシックの割によくできていますね。
Dr.D：最近のパソコンはＢＡＳＩＣでも実行速度がだいぶ速くなってきているからな。
編：自機が回転しているのがすごくカッコイイですね。



▲《写真１》ゲーム・スタート!!内側の四角い部分からぬけろ！

▼《写真２》このままだとぶつかってしまう！それ急上昇だ!!





▲《写真３》なんと，１度でもぶつかるとゲーム・オーバー！

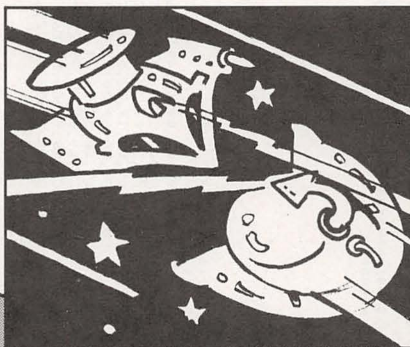
★前から思っていたけれども，レスキューＡＶＧ＆ＲＰＧの常連になることは，そんなにエライことなのかな〜？（愛知県名古屋市・日比野俊介13才）……【編：考えてみれば，いつもゲームが解けなくて困っている人なんだ。】

```
10 '┌──────────────────────────────────────────────┐
20 '|                               Original 1984/9/7  |
30 '|                               By TOSHIYUKI       |
40 '|                               Converted1987/2/14 |
50 '|                               By D.S.M.B.M.      |
60 '└──────────────────────────────────────────────┘
70 FOR C=0 TO 7:COLOR=(C,C):NEXT:SCREEN2,2,1:CLS3:SCREEN2,2,0:CLS2
80 COLOR 7,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,24,0,1,0
90 DEFINT G-O,U-Z
100 T=3.14159/180:HS=10
110 '******************** ﾀｲﾄﾙ & ｾﾂﾒｲ ********************
120 PLAY "@1105V15L16S1","@1105V15L16S1"
130 PLAY "CCCDDDEDCEEEFGFGFR4GFDCECDECC","EEEEEEDCDEEER4DCDEDCEDCDDEDC"
140 'ﾀｲﾄﾙ
150 LINE(0,0)-(319,199),1,B:LINE(4,8)-(315,191),1,B:PAINT(1,1),1
160 LOCATE 12,5:PRINT"[illegible]"
170 LOCATE 12,6:PRINT"[illegible]"
180 LOCATE 12,7:PRINT"[illegible]"
190 LOCATE 12,8:PRINT"[illegible]"
200 LOCATE 12,9:PRINT"[illegible]"
210 LINE(59,100)-(52,110),4:LINE-(66,110),4:LINE-(59,100),4
220 LINE(52,120)-(66,130),4,B:LINE(56,122)-(60,125),4,B
230 LINE(52,140)-(55,140),2:LINE(63,140)-(66,140),2
240 COLOR5:LOCATE 18,13:PRINT"  . . . . . . . . . . .  P A P E R   P L A N E"
250 COLOR3:LOCATE 18,15:PRINT"  . . . . . . . . . . .  G A T E"
260 COLOR7:LOCATE 18,17:PRINT"  . . . . . . . . . . .  B E A M   S Y S T E M"
270 COLOR1:LOCATE 18,19:PRINT"                              [  8  ]"
280 COLOR6:LOCATE 18,20:PRINT"  K E Y S . . . . . . .  [  4  ][  5  ][  6  ]"
290 COLOR2:LOCATE 18,21:PRINT"                              [  2  ]"
300 COLOR4:LOCATE 18,23:PRINT"H I T   A N Y   K E Y   T O   S T A R T  ";
310 A$=INPUT$(1):COLOR 7
320 '********************** ｶﾞﾒﾝ ******************************************
330 SCREEN2,2,0:CLS3:COLOR=(5,2):C=1
340 FOR A=0 TO 100:LX=A*1.5
350 LINE(160-LX,100+A)-(160-LX,100-A),C:LINE(160+LX,100+A)-(160+LX,100-A),C
360 C=C+1:IF C=4 THEN C=1
370 A=A+A/5:NEXT
380 LINE(160-25*3,10)-(160-35*3,5),6:LINE(160+25*3,10)-(160+35*3,5),6
390 '********************** MAIN *****************************************
400 ' START
410 SCREEN2,2,1:S=1:SC=0:X=160:Y=150:X1=0:Y1=0:A=0:EA=30:EX=0:EY=0:W=0:B=0
420 FP=1:PX=160:PY=100:PEY=10:GOSUB 880:GOSUB 920
430 COLOR 7:LOCATE 24,0:PRINTUSING"HI SCORE : ####00    SCORE : ###00";HS;SC
440 LINE(160-FB*1.5,100-FB)-(160+FB*1.5,100+FB),4,B
450 LINE(BX-FB,BY-FB/3)-(BX+FB,BY+FB/3),4,B
460 PSET(X,Y),4
470 '  PLAYER
480 EX=0:EY=0:K0=INP(0):K1=INP(1)
490 IF (K0 AND 4)=0 THEN EY=EY+8
500 IF (K0 AND 16)=0 THEN EX=EX-8:EA=EA*(-1)
510 IF (K0 AND 64)=0 THEN EX=EX+8:EA=EA*(-1)
520 IF (K1 AND 1)=0 THEN EY=EY-8
530 LINE(X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1),0:LINE-(X+X1,Y+Y1),0:LINE-(X+W,Y-B),0
540 A=A+EA:B=(Y-100)/5:W=(160-X)/5
550 X1=COS(T*A)*15:Y1=SIN(T*A)*15
560 X=X+EX:X=X+EX*((X)60)*(X(260)-1)
570 Y=Y+EY:Y=Y+EY*((Y)40)*(Y(160)-1)
580 LINE(X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1),4:LINE-(X+X1,Y+Y1),4:LINE-(X+W,Y-B),4
590 'ｽｽﾑ
600 COLOR=(C,0)
610 C=C+1:C=(C-1)*(-(C<4))+1
620 COLOR=(C,4)
630 '********************** GATE *****************************************
640 LINE(160-FB*1.5,100-FB)-(160+FB*1.5,100+FB),0,B
650 LINE(BX-FB/2,BY-FB/3)-(BX+FB/2,BY+FB/3),0,B
660 FB=FB+1+FB/5:BX=BX+FB/2/BEX:BY=BY+FB/BEY
670 IF FB>100 THEN GOSUB 880
680 LINE(160-FB*1.5,100-FB)-(160+FB*1.5,100+FB),4,B
690 LINE(BX-FB/2,BY-FB/3)-(BX+FB/2,BY+FB/3),4,B
700 IF FB>50 AND FB<60 THEN GOSUB 970
710 '******************** BEAM ****************************************
720 IF FB<50 AND S=1 THEN GOTO 480:S=0
730 LINE(PX-FP,PY)-(PX-FP*1.3,PY),0
740 LINE(PX+FP,PY)-(PX+FP*1.3,PY),0
750 FP=FP+(FP/10)+1
760 PY=PY+FP/PEY
770 IF FP>50 THEN GOSUB 920
780 LINE(PX-FP,PY)-(PX-FP*1.3,PY),5
790 LINE(PX+FP,PY)-(PX+FP*1.3,PY),5
800 IF RND(1)<.9 THEN 840
810 LINE(PX-FP,PY)-(PX+FP,PY),4
820 PLAY"V1506L32CL16E","V1505L32EL16A"
830 LINE(PX-FP,PY)-(PX+FP,PY),0
840 IF FP>25 AND FP<35 THEN GOTO 860
850 GOTO 480
860 IF Y-7<PY AND Y+8>PY THEN GOTO 1000 ELSE 480
870 'GATE ｻﾞﾋｮｳ
880 FB=1:BX=160:BY=100
890 Q=RND(1):BEX=(5+INT(RND(1)*10))*((Q>.5)-(Q<.5))
900 Q=RND(1):BEY=(10+INT(RND(1)*10))*((Q>.5)-(Q<.5))
910 RETURN
920 'BEAM ｻﾞﾋｮｳ
930 FP=1:PX=160:PY=100
940 Q=RND(1):PEY=(10+INT(RND(1)*10))*((Q>.5)-(Q<.5))
950 RETURN
960 '****************** ｸｸﾞｯﾀｶ ? ***********************************
970 IF X-8<BX-FB/2 OR X+8>BX+FB/2 OR Y-7<BY-FB/3 OR Y+7>BY+FB/3 THEN 1030
980 PLAY"L3203EA","L3202BB":SC=SC+1:IF SC>HS THEN HS=SC
990 LOCATE 24,0:PRINTUSING"HI SCORE : ####00    SCORE : ###00 ";HS;SC:RETURN
1000 '****************** GAME OVER **********************************
1010 LINE(160-FP,PY)-(160+FP,PY),4
1020 PLAY"V1506L32CL16E","V1505L32EL16A"
1030 LINE(X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1),5:LINE-(X+X1,Y+Y1),5:LINE-(X+W,Y-B),5
1040 FOR I=0 TO 100:COLOR=(5,I MOD 7+1):BEEP1:BEEP0:NEXT
1050 FOR I=0 TO 500:NEXT
1060 LINE(160-FB*1.5,100-FB)-(160+FB*1.5,100+FB),0,B
1070 LINE(BX-FB/2,BY-FB/3)-(BX+FB/2,BY+FB/3),0,B
1080 LINE(PX-FP,PY)-(PX-FP*1.3,PY),0
1090 LINE(PX+FP,PY)-(PX+FP*1.3,PY),0
1100 LINE(160-FP,PY)-(160+FP,PY),0
1110 LINE(X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1),0:LINE-(X+X1,Y+Y1),0:LINE-(X+W,Y-B),0
1120 IF SC<>HS THEN 1150
1130 FOR X=0 TO 69:LOCATE X,19:COLOR 7:PRINT"HI SCORE !"
1140 PLAY"07A":LOCATE X,19:PRINT"          ":NEXT
1150 LOCATE 11,11:PRINT"      G     A     M     E         O     V     E     R"
1160 COLOR 5:LOCATE11,14:PRINT"H   I   T  [  S  ]  K   E   Y     T   O     S   T   A   R
T"
1170 C=C+1:IF C=4 THEN C=1
1180 COLOR=(C,4)
1190 A$=INKEY$: IF A$="s" OR A$="S" THEN 320
1200 E=E+1:IF E>5 THEN E=0 ELSE 1190
1210 COLOR=(C,0):GOTO 1170
```

★テレビで「影狩り」という映画をやっていたが，まさか，影さんのことだったのでは？影さん／だいじょうぶでしたか？（広島市・**テラオ電器15才**）……【**影**：私を追いかけているとは，もしや，借金取りではないのか？】

PC-8801シリーズ(N88BASICV1モード)

スペースファイト



宮本　典久

▶内　容

敵のロボット(ロボットに見えないかもしれませんが)にビームを撃って倒すというものです。

▶使いかた，遊びかた

緑のロボットを左右に移動させ，ランダムに置かれる中央の黄色い障害物をうまく利用して，敵の赤いロボットを倒します。ビームは下に表示されているエネルギー(●)が満たんになっていないと撃てません。そして，スコアの下に表示されている敵のダメージの棒グラフを，自分が100％になる前に100％にすれば勝ちで，つぎのレベルへ行くことができます。

《第１表》変数表

ＬＥ	レベル
ＳＣ	スコア
ＲＢ	敵がビームを撃つ確率
ＭＸ	自分のＸ座標
ＴＸ	敵のＹ座標
ＭＥＮ	自分のエネルギー
ＴＥＮ	敵のエネルギー
ＭＯＭ	自分のダメージ
ＴＤＭ	敵のダメージ
ＫＸ(1)	障害物のＸ座標
ＫＹ(1)	障害物のＹ座標

▶操作方法

4で左，6で右へ移動，スペース・キーでビーム発射。

▶プログラム

プログラムは，特別なことはありませんが，マシン語は，パターン表示，消去，高速ＣＬＳに使っています。チェックサムを使っていないので慎重に打ち込んで，必ずセーブしてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：敵と向かい合ってただ撃ち合うだけとは，あまりにも単調すぎないかな。しかもラウンド・クリアしても何も変わらないんじゃはり合いがない。

編：プログラムのほうはどうですか。

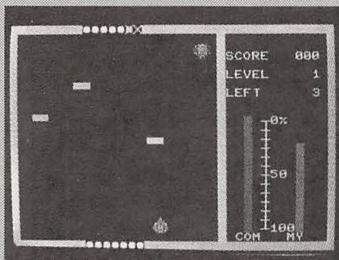
Dr.D：はじめての投稿らしいが，ＲＥＭ文がまるでないのは許しがたいな。機械語を使えるだけの力があるのだから，ゲームもプログラムも，もっと勉強してほしい。

▶入力方法

DISK－BASICでも打ち込める。

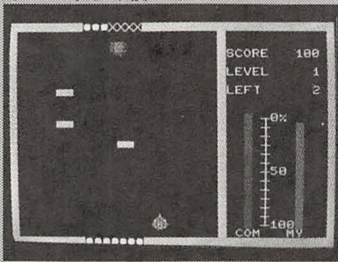
▶改　造

130行のRBを変えると強さが変わります。小さくすると強くなります。1010行のＲＢも変えられます。



▲《写真１》上の敵をビームで撃つというシューティング・ゲームです

▼《写真２》これは２面だ!! ブロックの出現はランダムなのでうまく使おう



スペースファイトのプログラム・リスト

```
100 '****** SPACE FIGHT ****** PROGRAM BY N.M
110 CLEAR ,&HB5FF:CONSOLE 0,25,0,1:CLS:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z
120 GOSUB 1070:GOSUB 1200:DEF USR=&HB600:DEF USR2=&HB65D:DEF USR3=&HB6B2
130 LT=3:SC=0:LE=1:RB=10
140 CLS:A=USR3(0):MX=34:TX=RND(1)*43+3:MEN=7:TEN=7:MDM=0:TDM=0:MC=4:TC=4:RN=0
150 GOSUB 680:GOSUB 320:GOSUB 300:GOSUB 640
160 GOSUB 360:GOSUB 300:GOSUB 190:GOSUB 460
170 GOSUB 360:GOSUB 320:GOSUB 230:GOSUB 460
180 GOTO 160
190 I=INP(0)
200 IF I=239 AND MX>3 THEN POKE &HB66E,2:GOSUB 290:MX=MX-2:GOSUB 300
210 IF I=191 AND MX<45 THEN POKE &HB66E,1:GOSUB 290:MX=MX+2:GOSUB 300
220 RETURN
230 IF TX<MX AND TEN<>7 AND TX>3 THEN GOTO 280
240 IF TX>MX AND TEN<>7 AND TX<45 THEN GOTO 270
250 IF TX<MX AND TX<45 THEN GOTO 270
260 IF TX>MX AND TX>3 THEN GOTO 280
270 POKE &HB66E,1:GOSUB 290:TX=TX+1:GOSUB 320:RETURN
280 POKE &HB66E,2:GOSUB 290:TX=TX-1:GOSUB 320:RETURN
```

★つぐ美さんは，いったい何人の男の人に逃げられましたか？(埼玉県大宮市・**高野裕司15才**)…【**つぐ美**：まぁー失礼ねー！私は，男に逃げられてなんかいないわよ!!**影**：そうだね。ただ男がよりつかないだけだよね。】

```
290 A=USR2(0):RETURN
300 POKE &HB60E,MX:POKE &HB60F,213:POKE &HB610,&HB7:POKE &HB611,0
310 A=USR(0):RETURN
320 POKE &HB60E,TX:POKE &HB60F, 8:POKE &HB610,&HB7:POKE &HB611,&H80
330 A=USR(0):RETURN
340 POKE &HB60E,KX(I):POKE &HB60F,KY(I):POKE &HB610,&HB8:POKE &HB611,0
350 A=USR(0):RETURN
360 K=INP(9)
370 IF MC<>4 THEN MC=MC+1:RETURN
380 IF MEN<>7 THEN MEN=MEN+1:LOCATE 8+MEN,24:PRINT "●";:MC=0:RETURN
390 IF K=191 THEN BC=4:GOSUB 410:GOSUB 560:GOSUB 570:BC=0:GOSUB 410:LOCATE  9,24
:PRINT "XXXXXXX";:MEN=0
400 RETURN
410 IF KX(1)-1<=MX AND KX(1)+1>=MX THEN MBX=KY(1)*2+11:GOTO 450
420 IF KX(2)-1<=MX AND KX(2)+1>=MX THEN MBX=KY(2)*2+11:GOTO 450
430 IF KX(3)-1<=MX AND KX(3)+1>=MX THEN MBX=KY(3)*2+11:GOTO 450
440 MBX=10
450 LINE(MX*8+16,85*2)-(MX*8+16,MBX),BC:RETURN
460 BZ=INT(RND(1)*RB)
470 IF TC<>4 THEN TC=TC+1:RETURN
480 IF TEN<>7 THEN TEN=TEN+1:LOCATE 8+TEN,0:PRINT "●":TC=0:RETURN
490 IF TX-2<=MX AND TX+2>=MX AND BZ=1 THEN TC=2:GOSUB 510:GOSUB 560:GOSUB 600:TC
=0:GOSUB 510:LOCATE 9,0:PRINT "XXXXXXX":TEN=0
500 RETURN
510 IF KX(1)-1<=TX AND KX(1)+1>=TX THEN TBX=KY(1)*2+4:GOTO 550
520 IF KX(2)-1<=TX AND KX(2)+1>=TX THEN TBX=KY(2)*2+4:GOTO 550
530 IF KX(3)-1<=TX AND KX(3)+1>=TX THEN TBX=KY(3)*2+4:GOTO 550
540 TBX=190
550 LINE(TX*8+16,8*2+16)-(TX*8+16,TBX),TC:RETURN
560 BEEP 1:FOR I=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:RETURN
570 IF MX-1<=TX AND MX+1>=TX AND MBX=10 THEN BL=10:GOSUB 630:TDM=TDM+1:LOCATE 28
,9+TDM:PRINT " ":SC=SC+1:LOCATE 26,3:PRINT USING"SCORE ###00";SC
580 IF TDM=13 THEN 920
590 RETURN
600 IF MX-1<=TX AND MX+1>=TX AND TBX=190 THEN BL=10:GOSUB 630:MDM=MDM+1:LOCATE 3
4,9+MDM:PRINT " "
610 IF MDM=13 THEN 850
620 RETURN
630 BEEP 1:FOR I=0 TO BL:BEEP 1:FOR J=0 TO 10:NEXT J:BEEP 0:NEXT I:BEEP 0:RETURN
640 FOR I=1 TO 3
650 RN=RN+13:KRX=INT(RND(1)*RN+3):KRY=INT(RND(1)*55+20)
660 KX(I)=KRX:KY(I)=KRY:GOSUB 340
670 NEXT:RETURN
680 COLOR 5
690 KB$=STRING$(39,"■")
700 PRINT KB$:LOCATE 0,24:PRINT KB$;
710 FOR I=1 TO 23
720 LOCATE 0,I:PRINT "■":LOCATE 25,I:PRINT "■":LOCATE 38,I:PRINT "■";
730 NEXT I:COLOR 7
740 LOCATE 26,3:PRINT USING"SCORE ###00";SC
750 LOCATE 26,5:PRINT USING"LEVEL      #";LE
760 LOCATE 26,7:PRINT USING"LEFT       #";LT
770 LOCATE 27,23:PRINT "COM   MY"
780 FOR I=10 TO 22
790 COLOR 2:LOCATE 28,I:PRINT "■":COLOR 4:LOCATE 34,I:PRINT "■":COLOR 7
800 NEXT
810 LOCATE 30,10:PRINT "┬0%":FOR I=11 TO 21:LOCATE 30,I:PRINT "┼":NEXT
820 LOCATE 31,16:PRINT "50":LOCATE 30,22:PRINT "┴100"
830 LOCATE  9,0:PRINT "●●●●●●●"
840 LOCATE 9,24:PRINT "●●●●●●●";:RETURN
850 BL=100:GOSUB 630
860 IF LT<>0 THEN LT=LT-1:GOTO 140
870 LOCATE 7,11:PRINT "GAME OVER !!";
880 LOCATE 7,20:PRINT "HIT [RET] KEY"
890 I=INP(1)
900 IF I=127 THEN GOTO 130
910 GOTO 890
920 BL=100:GOSUB 630
930 LOCATE 3,8:PRINT "YOU ARE "
940 LOCATE 8,9:PRINT "LEVEL";LE;"CLEAR !!"
950 BO=INT(13-MDM)*100:LOCATE 3,15:PRINT USING"BON1S ##*100=####";13-MDM;BO
960 FOR I=0 TO 3000:NEXT
970 LOCATE 3,15:BO=BO-100:PRINT USING"BON1S ##*100=####";13-MDM;BO:GOSUB 560
980 SC=SC+1:LOCATE 26,3:PRINT USING"SCORE ###00";SC
990 IF BO<>0 THEN GOTO 970
1000 LE=LE+1:IF SC=200 THEN LT=LT+1
1010 IF RB=0 THEN RB=10:GOTO 1030
1020 RB=RB-1
1030 LOCATE 7,20:PRINT "HIT [RET] KEY"
1040 I=INP(1)
1050 IF I=127 THEN GOTO 140
1060 GOTO 1040
1070 LOCATE 10,10:PRINT "ﾏｼﾝｺﾞ ﾛｰﾄﾞ ﾁｭｳ !!"
1080 RESTORE 1100:FOR I=&HB600 TO &HB6DF STEP 16:FOR J=0 TO 15
1090 READ D$:C=VAL("&H"+D$):POKE I+J,C:NEXT J,I:RETURN
1100 DATA F3,3A,0E,B6,4F,3A,0F,B6,47,CD,12,B6,FB,C9,00,00,00,00,CD,44,B6,3A,10
1110 DATA B6,67,3A,11,B6,6F,D3,5D,CD,2A,B6,D3,5E,CD,2A,B6,D3,5F,C9,06,10,0E,FF
1120 DATA ED,5B,5B,B6,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,7B,C6,4C,5F,30,01,14,10,EF,C9,68
1130 DATA 26,00,5D,54,29,29,19,29,29,29,29,29,59,19,11,00,C0,19,22,5B,B6,C9,00
1140 DATA 00,F3,3A,0E,B6,4F,3A,0F,B6,47,3A,6E,B6,CD,9C,B6,FB,C9,00,22,9A,B6,CD
1150 DATA 44,B6,AF,D3,5D,CD,83,B6,D3,5E,CD,83,B6,D3,5F,C9,2A,5B,B6,11,50,00,ED
1160 DATA 4B,9A,B6,C5,E5,77,23,10,FC,E1,19,C1,0D,20,F4,C9,00,00,C5,3D,28,0A,0C
1170 DATA 0C,21,10,02,CD,6F,B6,C1,C9,21,10,02,CD,6F,B6,C1,C9,F3,CD,B8,B6,FB,C9
1180 DATA 3A,C2,E6,E6,F7,D3,31,D3,5D,CD,D1,B6,D3,5E,CD,D1,B6,D3,5F,3A,C2,E6,D3
1190 DATA 31,C9,21,00,C0,11,01,C0,01,7F,3E,36,00,ED,B0,C9,FF
1200 RESTORE 1220:FOR I=&HB700 TO &HB87F STEP 16:FOR J=0 TO 15
1210 READ T$:U=VAL("&H"+T$):POKE I+J,U:NEXT J,I:RETURN
1220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,80,00,00,03,C0,00,00,37,EC,00,00,00,00
1230 DATA 00,0F,CC,33,F0,0F,00,00,F0,00,07,E0,00,00,0F,F0,00,00,0F,F0,00,00,0F
1240 DATA F0,00,07,80,01,E0,03,7F,FE,C0,00,7C,3E,00,00,00,00,00,00,01,80,00,00
1250 DATA 03,C0,00,00,07,E0,00,00,0E,70,00,00,78,1E,00,07,EF,F7,E0,0F,CC,33,F0
1260 DATA 0F,3F,FC,F0,3F,7C,3E,FC,FF,BE,7D,FF,FF,BE,7D,FF,3F,78,1E,FC,07,BF,FD
1270 DATA E0,03,07,E0,C0,00,0C,30,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0C,30,00,03,07
1280 DATA E0,C0,07,BF,FD,E0,3F,78,1E,FC,FF,BE,7D,FF,FF,BE,7D,FF,3F,7C,3E,FC,0F
1290 DATA 3F,FC,F0,0F,CC,33,F0,07,EF,F7,E0,00,78,1E,00,00,0E,70,00,00,07,E0,00
1300 DATA 00,03,C0,00,00,01,80,00,00,00,00,00,00,7C,3E,00,03,7F,FE,C0,07,80,01
1310 DATA E0,00,0F,F0,00,00,0F,F0,00,00,0F,F0,00,00,07,E0,00,0F,00,00,F0,0F,CC
1320 DATA 33,F0,00,00,00,00,00,37,EC,00,00,03,C0,00,00,01,80,00,00,00,00,00,00
1330 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1340 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1350 DATA FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF
1370 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00
1380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1390 END
```

評…おっと！なつかしのＣＢ子ちゃん！(影)

by　モズくん

★ねむいねむいねむいねむいねむいねむいねむいねむいねむいねむいっねむいねむいねむいねむい!!…すみません，意味がなくて。(広島市・**みやくん17才**)…【**影：そんなこと言うからだんだんねむくなってきたじゃないか！**】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88 DISK BASIC V2モード)用

ユー ディー アール エル

UDRL

長谷川　豊



This is a

“UDRL”と言うパズルゲームです。

How to play

2 4 6 8でボール(◎)を動かし(画面上のボールがすべて同時に動く),くっつけて一つにするとクリアです？

○動く方向にブロック(回)があると動きません。

○動かしたボールの内,一つでもホール(○)に落ちるとミスです。

○ボールが一つになる前に星をすべて取らなければなりません。星が一つでも残っているときにボールが一つになると,ミスになります。

何度ミスしてもゲーム・オーバーにはなりません。つまりエンドレスです。

最終面をクリアすると1面にもどります。

Construction

メモリの許す限り何面でも付け加えることができます。

方眼紙等に14×14のマス目をとり,0…何もない,1…ブロック,2…ホール,3…スター,4…ボールでうめます。そして,それを横1列分ずつ区切ってDATA文にし,プログラムの一番最後に付けます。そして1070行のMSと言う変数に面の数(総数)を入れればOKです。

また1070行のSNに好きな面の数(何番目の面か)を入れておけばその面からはじまります。

最初は5面分のデータが入っています。

それからボールの数は2個以上にしてください。それにあまり多くしないでください。遅くなります(今も遅いが)。少しでも速くしたい人はBGMのサブ・ルーチンの先頭にreturnを入れてください。

about program

このゲームはキャラクターを思いきって小さくしました。そのためデータ文も減り,打ち込むのもかなり楽だと思います。

面データは最初16進で作ったのですが,画面をだすのに非常に時間がかかる上にそれほど短くもならず(今より長い)わかりづらいので今の形にしました。

グラフィックはアナログRGB対応です。普通のディスプレイで見るとあまりきれいとは言えません。

FM音源の音楽も入っています。どうぞお楽しみください。

1度プログラムを実行すると1050行のout81,0でテキスト画面を消してしまいますので,プログラムが見たいときはF2を押してください。

End

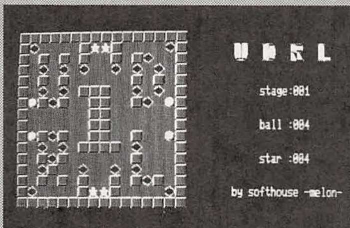
最初は完全なパズルゲームにしようと思ったのですが,いざ遊んでみるとかなりアクションっぽくなってしまいました。あしからず。

P.S.

製作にあたり,音楽の担当をしてくれた我兄上殿,テストプレイと助言をしてくれた市川君に,「どうもありがとう」。

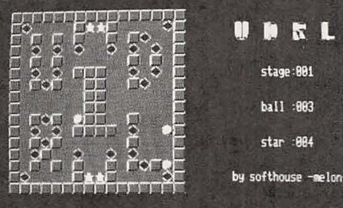
★　★

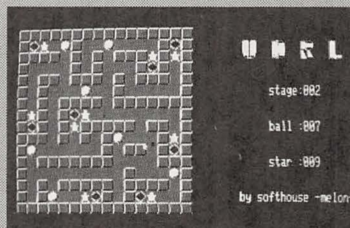
★　★



▲《写真1》ゲーム・スタート!!穴に落ちないようにボールを合わせよう

▼《写真2》やった!!左側のほうは一つに合わせたぞ!!でも右側が危い!!





▲《写真3》これは,ステージ2。合わせるのも星を取るのもたいへんだ!!

★Dr. Dは天才です。影さんは天災です。つぐ美さんはテンサイ(ダイコンの名前)です。(宮崎市・名なしの八べエ14才)……【つぐ美:まーうれしい!!だいこんのように白いだなんて。影:かんちがいもはなはだしい!!】

UDRLのプログラム・リスト

```
1000 '  == UDRL ==   in 86.12.22   by soft house -melon-   "ch-d.092"
1010 '
1020 KEY 1,"cls 2"+CHR$(13):KEY 2,CHR$(12)+CHR$(13)+"width 80"+CHR$(13)
1030 *INIT           '***************************************************
1040 SCREEN 0,3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,0,0,5:CLS 3:SCREEN 0,0
1050 NEW CMD:DEFINT A-Z:OPTION BASE 1:OUT 81,0
1060 CMD PLAY "@43v15t110l16"
1070 MS=5:SN=1:DIM CH%(26*5),VR(16,16),SC$(MS*14),X(196),Y(196),MU$(32)
1080 GOSUB *DR:GOSUB *BD
1090 GOSUB *EV                                                      'cold
1100 GOSUB *SD:MX=0:MY=0:MN=0                                       'hot
1110 *MAIN           '***************************************************
1120 GOSUB *MU:I0=INP(0):I1=INP(1)
1130 IF I0=239 THEN MX=-1:MY=0 ELSE IF I0=191 THEN MX=1:MY=0
1140 IF I1=254 THEN MX=0:MY=-1 ELSE IF I0=251 THEN MX=0:MY=1
1150 IF MX=0 AND MY=0 THEN 1120
1160 I=1:MF=1:WHILE I<=BM
1170 IF VR(X(I)+MX,Y(I)+MY)=1 THEN MF=MF+1:GOTO 1290
1180 GOSUB *MU
1190 PUT@(X(I)*16+64,Y(I)*8+32),CH%(26*VR(X(I),Y(I))+1),PSET
1200 X(I)=X(I)+MX:Y(I)=Y(I)+MY
1210 PUT@(X(I)*16+64,Y(I)*8+32),CH%(26*4+1),PSET
1220 IF VR(X(I),Y(I))=2 THEN *MG
1230 IF VR(X(I),Y(I))=3 THEN GOSUB *SO.2:VR(X(I),Y(I))=0:SM=SM-1:GOSUB *DP.2
1240 J=1:WHILE J<=BM
1250 IF I=J OR X(I)<>X(J) OR Y(I)<>Y(J) THEN 1280
1260 GOSUB *SO.1:FOR K=J TO BM-1:X(K)=X(K+1):Y(K)=Y(K+1):NEXT
1270 BM=BM-1:GOSUB *DP.1:I=I-1:J=200
1280 J=J+1:WEND
1290 IF MF MOD 4=0 THEN GOSUB *MU
1300 IF BM=1 THEN IF SM=0 THEN *CG ELSE *MG
1310 I=I+1:WEND:GOTO 1120
1320 *MU             '* music sub ****************************************
1330 MN=MN+1+32*(MN=32):CMD PLAY MU$(MN):RETURN
1340 *SO.1:CMD PLAY "@61o6l32edel16@43":RETURN
1350 *SO.2:CMD PLAY "@61o6l32eeel16@43":RETURN
1360 *DP             '* data print ***************************************
1370 *DP.1:A$=STR$(BM):MID$(A$,1,1)="0":A$=RIGHT$("0"+A$,3)
1380       C=3:X=61:Y=13:GOSUB *PD:RETURN
1390 *DP.2:A$=STR$(SM):MID$(A$,1,1)="0":A$=RIGHT$("0"+A$,3)
1400       C=3:X=61:Y=16:GOSUB *PD:RETURN
1410 *PD             '* put data *****************************************
1420 COLOR ,,,C:LINE(X*8,Y*8)-((X+LEN(A$))*8-1,Y*8+7),0,BF
1430 FOR M=1 TO LEN(A$):A=ASC(MID$(A$,M,1))+&H100
1440 FOR N=0 TO 1:PUT@((M+X-1)*8+N,Y*8),KANJI(A),OR:NEXT N,M:RETURN
1450 *MG             '* miss game ****************************************
1460 CMD PLAY "o5c8(eg(g)fedc)c32c32c(co5c"
1470 FOR I=1 TO BM:PUT@(X(I)*16+64,Y(I)*8+32),CH%(26*VR(X(I),Y(I))+1),PSET:NEXT
1480 GOTO 1100
1490 *CG             '* clear game ***************************************
1500 CMD PLAY "o6e8<(g)>c<(egc8)>ee<(g)>c<(egc8)>e8<(g)>g<(c)>ed#e<(d)>gab)c"
1510 SN=SN+1+MS*(SN=MS):GOTO 1090
1520 *SD             '* screen draw **************************************
1530 A$=STR$(SN):MID$(A$,1,1)="0":A$=RIGHT$("0"+A$,3):C=3:X=61:Y=10:GOSUB *PD
1540 BM=0:SM=0
1550 FOR I=1 TO 14:FOR J=1 TO 14:A=VAL(MID$(SC$(SN*14+I-14),J,1))
1560 IF VR(J+1,I+1)<>A THEN PUT@(J*16+80,I*8+40),CH%(26*A+1),PSET
1570 VR(J+1,I+1)=A+4*(A=4):SM=SM-(A=3)
1580 IF A=4 THEN BM=BM+1:X(BM)=J+1:Y(BM)=I+1
1590 NEXT J,I
1600 GOSUB *DP.1:GOSUB *DP.2
1610 CMD PLAY "o4g8>g8<d>f#<a>c<g8>g8<d>acf#<g8>g8<d>f#c8gr<<grarbr"
1620 RETURN
1630 *BD             '* back draw ****************************************
1640 A$="UDRL":FOR I=1 TO LEN(A$):A=ASC(MID$(A$,I,1))+&H2300
1650 FOR J=1 TO 9:PUT@(I*40+J+360,48),KANJI(A):NEXT J,I
1660 C=3:X=55:Y=10:A$="stage:000":GOSUB *PD
1670          Y=13:A$="ball  :000":GOSUB *PD:Y=16:A$="star  :000":GOSUB *PD
1680 C=6:X=50:Y=19:A$="by softhouse -melon-":GOSUB *PD
1690 FOR I=1 TO 15:PUT@(I*16+64,40),CH%(27):PUT@((17-I)*16+64,160),CH%(27)
1700 PUT@(320,I*8+32),CH%(27):PUT@(80,(17-I)*8+32),CH%(27):NEXT:RETURN
1710 *EV             '* erase vr. ****************************************
1720 FOR I=96 TO 318 STEP 4
1730 LINE(I,48)-(I,159),0:LINE(414-I,48)-(414-I,159),0:NEXT
1740 FOR I=97 TO 319 STEP 4
1750 LINE(I,48)-(I,159),1:LINE(416-I,48)-(416-I,159),1:NEXT
1760 ERASE VR:DIM VR(16,16)
1770 FOR I=1 TO 16:VR(I,1)=1:VR(I,16)=1:VR(1,I)=1:VR(16,I)=1:NEXT:RETURN
1780 *DR             '* data read ****************************************
1790 RESTORE 1830:FOR I=1 TO 32    :READ MU$(I)                  :NEXT
1800 RESTORE 1870:FOR I=0 TO 7     :READ A:CMD PAL I,A           :NEXT
1810 RESTORE 1880:FOR I=1 TO 26*5  :READ A$:CH%(I)=VAL("&H"+A$) :NEXT
1820 RESTORE 1990:FOR I=1 TO MS*14:READ SC$(I)                  :NEXT:RETURN
1830 DATA o4c8,o5e8<(g, o5d#,o4g>e, o4c>d#,o4g>e, o3g>>d#,eg             :'mus
1840 DATA o4d8,o5d8<(g, o5c#,o4g>d, o4d>c#,o4g>d, o3g>>f<,g>d
1850 DATA o4c8,o5e8<(g, o5d#,o4g>e, o4c>d#,o4g>e, o3g>>d#,eg
1860 DATA o4d8,o5d8<(g, o5c#,o4g>d, o4c8,o5c8<(g, o4bg>,c
1870 DATA 000,365,383,367,448,380,462,511                                 :'pal
1880 DATA 0010,0008,5555,0000,0000,5555,0000,0000,5555,0000,0000,5555,0000:'ro
1890 DATA 0000,5555,0000,0000,5555,0000,0000,5555,0000,0000,5555,0000,0000
1900 DATA 0010,0008,FF7F,FF7F,FF7F,54D5,54D5,00C0,54D5,54D5,00C0,54D5,54D5:'bl
1910 DATA 00C0,54D5,54D5,00C0,54D5,54D5,00C0,54D5,54D5,00C0,0180,0180,0080
1920 DATA 0010,0008,D555,0000,8001,755E,0000,700E,0D70,0000,0C30,0340,0000:'ho
1930 DATA 0240,0340,0000,0240,0D70,0000,0C30,755E,0000,700E,D555,0000,8001
1940 DATA 0010,0008,5555,0001,0001,5556,8003,8003,1554,C007,C007,2928,FC7F:'st
1950 DATA FC7F,0540,F01F,F01F,1558,E00F,E00F,0551,F01E,F01E,4565,1830,1830
1960 DATA 0010,0008,9554,8001,8000,0554,F00F,0004,0150,FC3F,0010,0020,FA7F:'ba
1970 DATA 0020,0000,FA7F,0000,0140,E83F,0000,0150,A00E,0000,1555,8000,0000
1980 '
1990 DATA 20000133100002,01010100101200,02020200202020,01010000001010     :'no1
2000 DATA 02020111002020,41210011001204,00000011000000,00000011000000
2010 DATA 41210011001004,02020111102000,01210000001000,02100200202000
2020 DATA 01010100101210,20000133100002
2030 DATA 23041004000012,11101010111313,00001010001210,01101110101110     :'no2
2040 DATA 01000400100000,01011110111111,31012300000000,21013111110110
2050 DATA 11010101400013,40000001011012,01111111000011,00000000010004
2060 DATA 01011111011110,01400321012300
2070 DATA 20020311302002,01010111101010,00014000041000,31010011001013     :'no3
2080 DATA 40010022001004,11000111100011,01000400400010,31111011011113
2090 DATA 01020300302010,40010111101004,01110000001110,30010144101003
2100 DATA 01000100100010,21010133101012
2110 DATA 00020030004003,11111101111110,02040000200012,01101111110111     :'no4
2120 DATA 30000010030400,11111010111110,02041000000000,11101101111011
2130 DATA 30001400200304,21101010111110,00030010003010,11111110101111
2140 DATA 02010040141000,01300101103012
2150 DATA 20000000000001,01110111011102,01300130013001,21112111211100     :'no5
2160 DATA 00410041004101,01110111011102,00000000000001,10000000000000
2170 DATA 20111011101110,10130013001300,00111211121112,10041004100410
2180 DATA 20111011101110,10000000000002
```

★ぼくの家は電気ストーブをつけると，すぐにブレーカーが落ちてしまいます。そんなとき，プログラムを打っていたら…。(岐阜県関市・P６ももんが16才)……【編：やった稲妻の剣を見つけたぞ!!〈プチッ〉！編：ムッ！】

PC-9801シリーズ(N88(86)DISK BASIC)用
(※400ラインのモニタが必要です)

メロンがり



高峰　勇一

内　容

みかんがりをしていたら，モンスターと異次元へとばされてしまいました。かぎを五つ取って出口へいそいでください（まあメロンでも取りながら)。

使いかた・遊びかた

テンキーで自分を動かし，メロンやキーを取っていってください。かぎを取るとメロンが五つでて，メロンを四つ取るとかぎが一つでます。かぎを五つ取ると画面右下に出口が現れます（画面右下のブロックがなくなるところ)。出口までいくと面クリアです。高いところから落ちると体力は－1，モンスターとすれちがうと－2でゼロ以下で終わりです(体力は画面下に表示してあります)。ゲーム・スタート，再ゲームはスペース・キーです。みかんがり（BM 87年2月号）同様，隠れキャラや隠しコマンドがあります。隠しコマンドで，できる難易度設定は0がいちばん簡単です。

入力方法

入力はN88－日本語BASIC(86)で，出力は400ラインCRTを使用してください。

プログラムのしくみ

前作同様たくさんのREM文を入れてあります。今回は漢字を使用したので，いくぶん読みやすいと思います。とくに，テクは使ってないのでREM文を追っていけば簡単に理解できます。

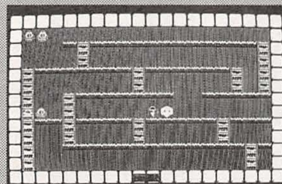
改造のアドバイス

前作は速すぎるということでWAITルーチンを入れました。ここは自分なりにくふうしたのですが，ここを改造するのも，おもしろいでしょう。苦労したのは，やっぱり重力です。重力のバカヤロー(ちなみにモンスターに，重力は働いてないんだよ。バグだと言わないよーに)。

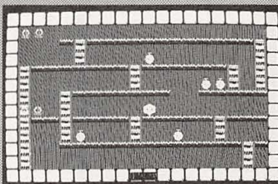
★参考物品
©ナムコ　源平討魔伝
ニュートンの法則

《第1表》変数表

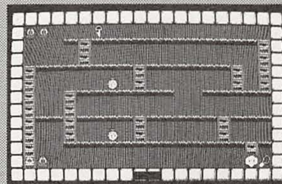
HI	ハイスコア
SC	スコア
RO	ラウンド
BT	体力
NA，NN	難易度
ME	メロンを取った数
KA	かぎを取った数
GA(,)	画面情報用
GX(MO)，GY(MO)	MOが0のとき自分，1，2のときモンスター，4のとき画面作成用の座標
AX，AY	自分が進む座標
BX，BY	モンスターが進む座標
SO	ミュージック用



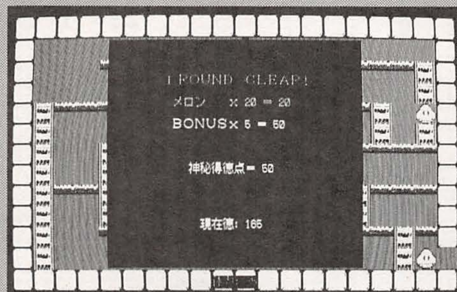
◀《写真1》ゲーム・スタート。まずかぎを取ろう!!



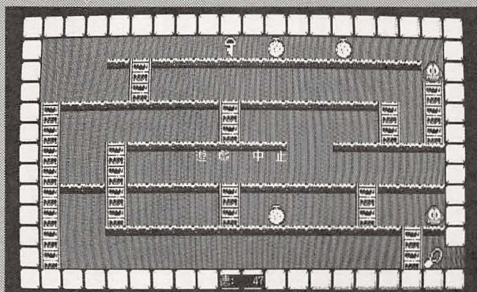
◀《写真2》かぎを取るとメロンがでてくる



◀《写真3》あっ!!これは隠れキャラクターだ!!



◀《写真4》やった!!1面クリアだ!!得徳点とはすごい!!



◀《写真5》体力がなくなると遊戯中止だ!!

★BASICマガジンの横の何月号の月の数字の材質はなんですか？光っているように見えるんですけれども…。
(山口県美祢市・家庭用ゲームあらし15才)……【影：光っているといえばもちろん…。Dr.D：何か言ったかね。】

```
1000 '  メロンがり  PC－9801族
1010 SCREEN 0,0:OUT &H68,8:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
1020 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/4:NA=3:HI=200
1030 LOCATE 29,12:PRINT"しばらくおまちください。"
1040 GOSUB 2380
1050 GOSUB 2530
1060 '  初期設定
1070 RO=1:SC=0:BT=50:NN=NA
1080 '  準備
1090 GX(0)=5:GY(0)=11:GX(1)=1:GY(1)=3:GX(2)=18:GY(2)=1:KA=0:ME=0:MI=0:SO=2:T1=0
1100 GOSUB 2240:GOSUB 2140:CLS:GOSUB 1660
1110 '  メインループ
1120 GOSUB 1150:GOSUB 1350
1130 IF (GX(0)=GX(1) AND GY(0)=GY(1)) OR (GX(0)=GX(2) AND GY(0)=GY(2)) THEN BT=B
T-2:FOR I=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:GOSUB 1660
1140 GOTO 1110
1150 '  自分移動
1160 MO=0:IN=(INP(&HE0) AND INP(&HE1))
1170 AX=((IN=239)-(IN=191))+GX(0)
1180 AY=((IN=254)-(IN=251))+GY(0)
1190 ON GA(AX,AY)+1 GOSUB 1210,1210,1240,1690,1780,1890,1230,1230,1230,1930
1200 RETURN
1210 ON GA(GX(0),GY(0))+1 GOSUB 1600,1610,1600,1600,1600,1600,1600,1600,1600
1220 GX(0)=AX:GY(0)=AY
1230 PUT@(GX(0)*32,GY(0)*15),G%,PSET:RETURN
1240 '  落ちる
1250 ON GA(GX(0),GY(0))+1 GOSUB 1600,1610
1260 GX(0)=AX:GOSUB 1230
1270 GOSUB 1600:GY(0)=GY(0)+1:GOSUB 1230
1280 IF GA(GX(0),GY(0)+1)=7 THEN 1320
1290 IF GA(GX(0),GY(0)+1)=4 THEN 1870
1300 IF GA(GX(0),GY(0)+1)=3 THEN 1870
1310 GOTO 1270
1320 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
1330 BT=BT-1:GOSUB 1660
1340 RETURN
1350 '  モンスター
1360 FOR MO=1 TO 2
1370 ON GA(GX(MO),GY(MO))+1 GOSUB 1600,1610,1600,1620,1630,1600,1600,1600
1380 BX=SGN(GX(0)-GX(MO)):BY=SGN(GY(0)-GY(MO))
1390 IF RND>NN/10 THEN 1530
1400 IF MO=1 THEN 1450
1410 IF GA(GX(MO)+BX,GY(MO))<>7 THEN 1510
1420 IF GA(GX(MO),GY(MO)+BY)<>7 THEN GY(MO)=GY(MO)+BY:GOTO 1440
1430 IF GA(GX(MO),GY(MO)-BY)<>7 THEN GY(MO)=GY(MO)-BY
1440 GOTO 1480
1450 IF GA(GX(MO),GY(MO)+BY)<>7 THEN 1520
1460 IF GA(GX(MO)+BX,GY(MO))<>7 THEN GX(MO)=GX(MO)+BX:GOTO 1440
1470 IF GA(GX(MO)-BX,GY(MO))<>7 THEN GX(MO)=GX(MO)-BX
1480 PUT@(GX(MO)*32,GY(MO)*15),E%,PSET
1490 NEXT MO
1500 RETURN
1510 IF GX(MO)=GX(0) THEN 1420 ELSE GX(MO)=GX(MO)+BX:GOTO 1480
1520 IF GY(MO)=GY(0) THEN 1460 ELSE GY(MO)=GY(MO)+BY:GOTO 1480
1530 '  時間待ちルーチン
1540 CH=-1:CL=-1
1550 IF GA(GX(MO)+CH,GY(MO))<>7 THEN BX=CH:GOTO 1400 ELSE CH=CH+2
1560 IF CH>2 THEN 1570 ELSE 1550
1570 IF GA(GX(MO),GY(MO)+CL)<>7 THEN BY=CL:GOTO 1400 ELSE CL=CL+2
1580 IF CL>2 THEN 1400 ELSE 1570
1590 '  キャラクタ表示ルーチン
1600 PUT@(GX(MO)*32,GY(MO)*15),H%,PSET:RETURN
1610 PUT@(GX(MO)*32,GY(MO)*15),P%,PSET:RETURN
1620 PUT@(GX(MO)*32,GY(MO)*15),K%,PSET:RETURN
1630 PUT@(GX(MO)*32,GY(MO)*15),M%,PSET:RETURN
1640 PUT@(GX(MO)*32,GY(MO)*15),B%,PSET:RETURN
1650 PUT@(GX(MO)*32,GY(MO)*15),S%,PSET:GA(GX(MO),GY(MO))=7:RETURN
1660 '  体力表示
1670 COLOR 2:LOCATE 36,23:PRINT USING"体力: ##";BT
1680 IF BT=<0 THEN 2060 ELSE RETURN
1690 '  鍵取った
1700 GA(AX,AY)=0:PUT@(AX*32,AY*15),H%,PSET
1710 MA=0:KA=KA+1:SC=SC+5
1720 IF KA=5 THEN GOSUB 1910
1730 MX=INT(RND*17)+1:MY=INT(RND*10)+1
1740 IF GA(MX,MY)=0 THEN 1750 ELSE 1730
1750 GA(MX,MY)=4:PUT@(MX*32,MY*15),M%,PSET
1760 MA=MA+1:IF MA=5 THEN RETURN
1770 GOTO 1730
1780 '  メロン取った
1790 GA(AX,AY)=0:PUT@(AX*32,AY*15),H%,PSET
1800 SC=SC+1:ME=ME+1:IF ME MOD 4=0 THEN 1820
1810 RETURN
1820 '  鍵表示
1830 MX=INT(RND*17)+1:MY=INT(RND*10)+1
1840 IF GA(MX,MY)=0 THEN 1850 ELSE 1830
1850 GA(MX,MY)=3:PUT@(MX*32,MY*15),K%,PSET
1860 RETURN
1870 '  ペンダント
1880 GA(18,11)=5:PUT@(18*32,11*15),T%,PSET:RETURN
1890 '  ペンダント取った
1900 GA(18,11)=0:PUT@(18*32,11*15),H%,PSET:MI=1:BT=BT+15:GOSUB 1660:RETURN
1910 '  ブロック開ける
1920 GA(19,11)=9:PUT@(19*32,11*15),H%,PSET:NN=10:RETURN
1930 '  クリア
1940 NN=NA+RO:IF NN>10 THEN NN=10
1950 LINE(140,16)-(500,178),0,BF
1960 COLOR 2:LOCATE 27, 5:PRINT RO;"ROUND  CLEAR!"
1970 COLOR 1:LOCATE 29, 7:PRINT"メロン     x";ME;"=";ME*RO
1980 COLOR 3:LOCATE 29, 9:PRINT"BONUSx";KA;"=";KA*RO*10
1990 COLOR 6:LOCATE 32,13:PRINT"神秘得徳点=";MI*RO*50
2000 COLOR 7:
2010 SC=SC+ME*RO+KA*RO*10+MI*50
2020 LOCATE 34,18:PRINT"現在徳:";SC
2030 SO=3:GOSUB 2140
2040 ME=0:KA=0:MI=0:RO=RO+1:BT=BT+10
2050 GOTO 1080
2060 '  ゲーム オーバー
2070 I=0:IF SC>HI THEN HI=SC
2080 SO=4:GOSUB 2140
2090 COLOR I MOD 7:LOCATE 32,12:PRINT"遊 戯  中 止"
2100          :LOCATE 36,23:PRINT USING"徳:#####";SC
2110      IF INKEY$=" " THEN 1060
2120 I=I+1:IF I=1000     THEN 1050
2130 GOTO 2090
2140 '  音楽ルーチン
2150 RESTORE 2200:DM=1:WHILE DM<SO:FOR I=0 TO 21:READ MU:NEXT I:DM=DM+1:WEND
2160 FOR I=0 TO 10:READ TE,MU
2170 FOR J=0 TO TE:FOR K=0 TO MU:BEEP 1
2180 NEXT K:BEEP 0:NEXT J,I
2190 RETURN
2200 DATA 35,10,35,09,40,08,35,10,35,09,40,08,45,06,40,08,35,09,35,10,35,09
2210 DATA 35,10,35,10,45,06,45,06,50,05,50,05,45,06,40,07,40,08,35,09,35,09
2220 DATA 45,06,40,08,45,06,40,08,40,07,40,08,40,08,40,08,35,09,40,08,40,07
2230 DATA 45,06,40,08,40,08,40,07,35,09,35,09,35,10,35,09,40,08,40,07,45,06
2240 '  画面
2250 CLS 3:WIDTH 80,25
2260 RESTORE 3350:MO=4:KA(0)=2:KA(1)=0:KA(2)=1:GX(4)=0:GY(4)=0
```

★私の得意なものまねをします。「コンバンワ！浜村　淳でございます」どうです似てるでしょう！（愛知県名古屋市・**後藤利尚14才**）……【**つぐ美**：じゃあ私も！「こんばんわ新田恵利でーす」**山下**：やめてくださいよ。】

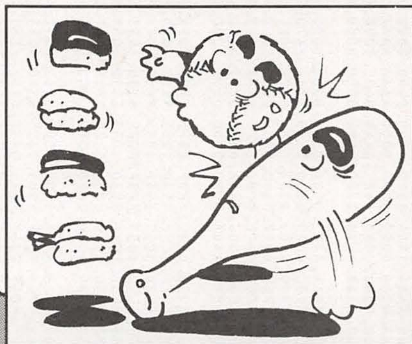
```
2270 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 2
2280 READ GA$(J,I):NEXT J,I
2290 LO=RO MOD 3
2300 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 19
2310 GA(GX(4),GY(4))=VAL(MID$(GA$(KA(LO),I),J+1,1))
2320 ON GA(GX(4),GY(4))+1 GOSUB 1600,1610,1600,1620,1600,1600,1600,1640,1650
2330 GX(4)=GX(4)+1:IF GX(4)=20 THEN GY(4)=GY(4)+1:GX(4)=0
2340 NEXT J,I
2350 LINE(288,184)-(350,192),0,BF
2360 COLOR 7:LOCATE 32,12:PRINT"第";RO;"面始まるよ!"
2370 RETURN
2380 '        配列変数
2390 DIM K%(97),T%(97),P%(97),S%(97),M%(97),B%(97),G%(97),E%(97),H%(97)
2400 DIM DA$(7,97),GA$(2,12),GA(19,12)
2410 '        キャラクタ
2420 RESTORE 2710
2430 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 97:READ DA$(I,J):NEXT J,I
2440 FOR I=0 TO 97
2450 K%(I)=VAL("&H"+DA$(0,I)):T%(I)=VAL("&H"+DA$(1,I))
2460 P%(I)=VAL("&H"+DA$(2,I)):S%(I)=VAL("&H"+DA$(3,I))
2470 M%(I)=VAL("&H"+DA$(4,I)):B%(I)=VAL("&H"+DA$(5,I))
2480 G%(I)=VAL("&H"+DA$(6,I)):E%(I)=VAL("&H"+DA$(7,I))
2490 NEXT I
2500 LINE(0,0)-(34,17),4,B:PAINT(1,1),CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(&HAA),4
2510 GET@(2,1)-(33,15),H%
2520 RETURN
2530 '        タイトル
2540 WIDTH 40,25:CLS 3:PAINT(0,0),CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(&HAA)
2550 COLOR 7:LOCATE 15,12:PRINT"メロンがり"
2560 COLOR 1:LOCATE  0, 0:PRINT"最高徳:";HI;"           只今の徳:";SC
2570 SO=1:GOSUB 2140
2580 IN$=INKEY$
2590 IF IN$=""         THEN RETURN
2600 IF IN$=CHR$(13)  THEN 2650
2610 IF IN$=CHR$(12)  THEN 2620 ELSE 2580
2620 PUT@(0,184),G%,PSET
2630 COLOR 2:LOCATE  3,23:PRINT"やってやるぜ!"
2640 GOTO 2580
2650 '        難易度
2660 CLS 3
2670 PRINT"難易度 ?(0-9)";:NA=VAL(INPUT$(1)):NA=NA+1
2680 GOTO 2530
2690 '        キャラクタ データ
2700 'カギ
2710 DATA 0020,000F,0000,0000,0000,0000,A0AA,AA0A,0F00,00E0,0F00,00E0,8FAA,AAE2
2720 DATA 3000,0018,3000,0000,30AA,AA18,C000,0006,C000,0000,C0AA,AA06,C000,0006
2730 DATA C000,0000,C0AA,AA06,FF00,00FE,FF00,00C0,FFAA,AAFE,0000,00E0,0000,0080
2740 DATA 00AA,AAE0,0000,00E0,0000,0080,A0AA,AAEA,1F00,00E0,1E00,0080,9FAA,AAEA
2750 DATA 1F00,00E0,1E00,0080,9FAA,AAEA,0300,00E0,0200,0080,A3AA,AAEA,0700,00E0
2760 DATA 0600,0080,A7AA,AAEA,0000,00E0,0000,0080,A0AA,AAEA,0000,0060,0000,0000
2770 DATA AAAA,AA6A,0000,0000,0000,0000,AAAA,AA8A,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2780 'ペンダント
2790 DATA 0020,000F,0000,0000,0000,0000,AAAA,AA80,0000,0000,0000,003F,AAAA,0A3F
2800 DATA 0000,0000,0000,C0C0,A8AA,C2C0,0000,0000,0300,3000,A3AA,320A,0000,0000
2810 DATA 0C00,3000,ACAA,B22A,0000,0000,0C00,3000,ACAA,B2AA,0000,0000,0C00,3000
2820 DATA 8CAA,32AA,0000,0000,3000,C000,B2AA,C2AA,0000,0000,3000,C000,34A8,CA08
2830 DATA F003,0000,F303,00F3,03A0,0AF3,FC0F,0000,FC0F,000C,C083,2A0C,FC3F,0000
2840 DATA CC3F,0000,0080,AAA0,F03F,0000,303C,0000,3080,AAAA,C00F,0000,C00F,0000
2850 DATA 0280,AAAA,0000,0000,0000,0000,0AA0,AAAA,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2860 'ハシゴ
2870 DATA 0020,000F,0024,2400,0024,2400,EA24,249E,FF27,E4FF,FF27,E4FF,FF27,E4FF
2880 DATA 0020,0400,0020,0400,0020,0400,1226,2490,1226,2490,FF27,E4FF,0020,2400
2890 DATA 0020,2400,462C,A473,0020,2400,0020,2400,0024,2401,0020,2400,0020,2400
2900 DATA 402C,2402,0024,2400,0024,2400,B827,E407,FF27,E4FF,FF27,E4FF,FF27,E4FF
2910 DATA 0020,0400,0020,0400,0020,0498,FF27,A4FF,FF27,A4FF,FF27,E4FF,0024,2400
2920 DATA 0024,2400,7124,3444,0024,0400,0024,0400,1024,2480,0020,2400,0020,2400
2930 DATA 2124,3408,0024,2400,0024,2400,D624,A4A6,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2940 'ジメン
2950 DATA 0020,000F,0000,0000,0000,0000,7BF6,87EF,0000,0000,0000,0000,FFFF,FEFF
2960 DATA 0000,0000,A0A2,05A5,0E08,7810,0000,0000,5155,AA4A,0000,0000,0000,0000
2970 DATA AAAA,55A5,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2980 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000,AAAA,AAAA
2990 DATA 0000,0000,0000,0000,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000,AAAA,AAAA,0000,0000
3000 DATA 0000,0000,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000
3010 DATA AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000,AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000,0000,0000
3020 'メロン
3030 DATA 0020,000F,0000,0000,0000,0000,A0AA,AA02,0000,0000,0000,0000,8FAA,AAFC
3040 DATA 0000,0000,0000,0000,B0AA,AAC2,0000,0000,0000,0000,83AA,2A70,0000,00C0
3050 DATA 0000,00C0,3FAA,0AFF,3300,0003,3300,0003,F7AA,CAFF,0C00,000C,0C00,000C
3060 DATA FFA8,C2DF,3000,0033,3000,0033,7FAB,F2FF,C000,C0C0,C000,C0C0,FDAB,F2FD
3070 DATA 3000,0030,3000,0030,7FAB,F2FF,0C00,00CC,0C00,00CC,FEA8,C2FF,0300,0003
3080 DATA 0300,0003,FFAA,CAFF,0C00,000C,0C00,000C,3FAA,0AFD,0000,0030,0000,0030
3090 DATA 83AA,2AF0,0000,0000,0000,0000,A8AA,AA0A,0000,0000,0000,0000,0000,0000
3100 'カベ
3110 DATA 0020,000F,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF
3120 DATA FF37,ECFF,FF37,E0FF,FF37,E0FF,FF3F,FCFF,553D,4055,553D,4055,FF3F,FCFF
3130 DATA 553D,4055,553D,4055,FF3F,FCFF,553D,4055,553D,4055,FF3F,FCFF,553D,4055
3140 DATA 553D,4055,FF3F,FCFF,553D,4055,553D,4055,FF3F,FCFF,553D,4055,553D,4055
3150 DATA FF3F,FCFF,553D,4055,553D,4055,FF3F,FCFF,553D,4055,553D,4055,FF3F,FCFF
3160 DATA 553D,4055,553D,4055,FF37,ECFF,0030,0000,0030,0000,FF0F,F0FF,0000,0000
3170 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
3180 'ジブン
3190 DATA 0020,000F,0000,0000,0000,0000,A0AA,AA0A,0F00,00F0,0500,0050,05A8,AA50
3200 DATA FF00,00FF,AA00,00AA,AAA0,0AAA,FF0F,F0FF,5505,5055,5585,5255,FF3F,FCFF
3210 DATA AA2A,A8AA,AA2A,A8AA,FF3F,FCFF,FD15,D45F,FD15,D45F,C73F,FCF1,C62B,E8B1
3220 DATA C62B,E8B1,CF3F,FCF9,CD15,D459,CD15,D459,FF3F,FCFF,AA2A,A8AA,AA2A,A8AA
3230 DATA 553D,7C55,FF17,D4FF,5515,5455,FF0F,F0FF,AA0A,A0AA,AA0A,A2AA,3F00,00FC
3240 DATA 5515,A856,1580,0254,0F00,00F0,AA2A,54A5,0A80,00A0,0300,00C0,5515,A86A
3250 DATA 0180,0240,0000,0000,0000,0000,00A0,0200,0000,0000,0000,0000,0000,0000
3260 'テキ
3270 DATA 0020,000F,0000,0000,0000,0000,A0AA,AA0A,0000,0000,0F00,00F0,80AA,AA02
3280 DATA 0000,0000,3F00,00FC,00AA,AA00,0C00,0030,FF00,00FF,0CAA,2A30,3E00,007C
3290 DATA FF00,00FF,3EA8,2A7C,7200,004E,F303,C0CF,72A0,0A4E,E200,0047,E30F,F0C7
3300 DATA E280,0247,E200,0047,E33F,FCC7,E280,0047,7200,004E,F33F,FCCF,7280,004E
3310 DATA 0C00,0070,FF3F,FCFF,0C80,0070,0000,0000,FF3F,FCFF,0080,0000,B601,00DB
3320 DATA B60D,30DB,B681,02DB,0900,0024,C903,C027,09A0,0A24,0000,0000,3F00,00FC
3330 DATA 00A8,2A00,0000,0000,0000,0000,80AA,AA02,0000,0000,0000,0000,0000,0000
3340 '        画面データ
3350 DATA 77777777777777777777,77777777777777777777,77777777777777777777
3360 DATA 76620000000000000007,70000002200000000007,72000000000020000027
3370 DATA 76668188888888888817,71888886688881888887,76818888888868881867
3380 DATA 70000100000000000217,71000000000001000007,72010000200000001027
3390 DATA 71888888818888881617,71888188888888888817,76818888618888888867
3400 DATA 71620000010022001017,71000100003200000017,72010000310000000027
3410 DATA 71661888888866888887,71888888188688881887,76818888888888881867
3420 DATA 71001000003000000007,71000000100000001007,72010000000020001027
3430 DATA 71881888818888818887,71881888888888888887,76888818888868881867
3440 DATA 71621000010000010007,71001000000000000007,72000010020000001267
3450 DATA 71668888888888888187,78888881888188888187,76818888868888881667
3460 DATA 71000000000000000107,70000001000100000107,70010000000000001007
3470 DATA 77777777777777777777,77777777777777777777,77777777777777777777
3480 '        1987年1月26日完成   製作者:高峰勇一
```

★影さんはヒーローだけでなく，悪役もやっているのだ！シャイダーのカゲカゲ，風雲ライオン丸のカゲ大仏，イナズマンのカゲバンバラなど。(宮城県仙台市・**大内　研11才**)……【**編**：影さん！ついに正体を現しましたね。】

S1用

ブロークン BROKENずし

えすいちくん



◆おはなし

ボール君とバット君は大の仲良し。あるとき2人で旅をしていると，不思議なところに迷い込んでしまいました。

そこで，僕らの行く手をはばむ者はなんと2人の大きらいな寿司の大軍だったのです。僕らは叫びました。「こんな奴ら打ちくずしてやる！」

◆Let's play

このゲーム，じつはブロックくずしです。タイトルの意味がわかりましたか。

バット君を④と⑥で左右に動かして，はねまわっているボール君を打ち返して寿司をくずしてください。寿司をある程度くずすと，上の壁が開くので，そこにボール君をほうりこむとクリアです。

ボール君を打ちそこねると「ストライク」となり，3振すると「アウト」になって，ゲーム・オーバーです。

ネタはトロが50点、タマゴが20点，タコが10点です。

◆プログラムについて

このプログラムの目玉は，面データにあります。なんと全20面のデータが1行におさまっています。「この方法だとオリジナルの面ができないじゃないか」と思うなら，最終面に行ってみてください。PCGは便利だなあ。

◆改造しようぜ！

こういう単純なゲームを改造していけば，プログラムの実力があがります。例をいくつかあげるので，試してみてください。

簡単すぎるという人は，30行を取ればボールが速くなってむずかしくなります。

バットが短いという人は，20行のバットのキャラの左から3番目をダブらせて長くし，その数だけ（X<28）の値を小さくします。

また，（P＝&HBE）と（P＝&HB7）を（P＝&H80）と（P<>&H80）にすればスペース・キーを押すとバットが右に動き，離せば左に動くワンキー・ゲームとなります。

なかなか面クリできない人は，100行のR2＝5をR2＝10にすれば，10個寿司が残っていても，上の壁が開くようになります。

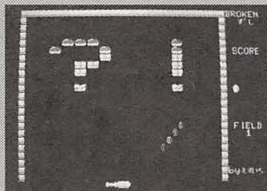
そして，290行のR1＝0の値を増やせば，スタート面を選べます。さらに520行のデータを変えれば，面パターンも変えられます。ただし，左右の端には寿司がでないようにしてください。

参考

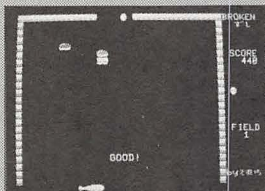
ベーマガ87年2月号　Dr.Dのプログラム診療所

《第1表》変数表

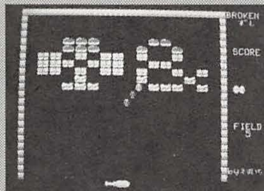
BX，BY	ボールの座標
X	バットの座標
R1	ラウンド
R2	寿司の数
BO	ボールの数
SC	スコア
XX，YY	ボールの方向



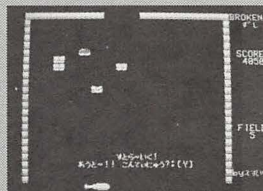
▲《写真1》1面です。寿司をくずすから，ブロークンずし？



▼《写真2》ある程度くずすと，壁が開く。そこにほうりこむとクリア



▲《写真3》5面です。しかし，おもわず飛びつきたくなりそうな寿司だ！



▼《写真4》3振する（ボールを三つのがす）とゲーム・オーバー。コンティニューができる

★僕は知っている。4才ぐらいの子どもが，右手と左手でジャンケンをしていたのを…。影さんにも経験があるのでは？（香川県大川郡・隅田晃人12才）……【影：いつまでたっても勝負がつかなかったんだよなー。】

BROKENずしのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,,0:WIDTH40:CONSOLE0,25,0:DEFINT A-Z:ON ERROR GOTO160:GOTO280
20 P=PEEK(&HFFE0):X=X+(P=&HBE)*(X<28)-(P=&HB7)*(X>0):LOCATEX,23:PRINT" たちつて "
30 ZZ=-(ZZ=0):IF ZZ THEN 20
40 S1=SCREEN(BX+XX,BY+YY):IF S1=32 THEN 150
50 SOUND 11,255:SOUND 12,0:SOUND 13,0:SOUND 2,79:SOUND 9,&H10:SOUND 7,&HFD
60 ON S1-223 GOTO 140,140,130,140,70,70,80,80,90,90,80
70 SC=SC+50:S2=0:GOTO100
80 SC=SC+20:S2=2:GOTO100
90 SC=SC+10:S2=4
100 R2=R2-1:IF R2=5 THEN LOCATE13,0:PRINT"       "
110 LOCATE35,6:PRINTUSING"#####";SC:Q=(S1<>228+S2)
120 LOCATEBX+XX+Q,BY+YY:PRINT"  ":YY=-YY:GOTO40
130 IF (BX=1)+(BX=32) THEN XX=-XX
140 IF (BY=1)+(BY=22) THEN YY=-YY
150 LOCATEBX,BY:PRINT" ":BX=BX+XX:BY=BY+YY:LOCATEBX,BY:PRINT"ぬ":GOTO20
160 '----- DEAD or CLEAR -----
170 IF (BX=0)+(BX=33) THEN XX=-XX:YY=-YY:RESUME 40
180 COLOR 7:LOCATE15,19:IF BY=0 THEN PLAY"O5L12DREE2.C4.D2.O4","O4L12GRGG2.E4.G2
.":PRINT"GOOD!":R1=R1+1:GOTO220
190 PLAY"L4F#L8C#C#L4DL2C#L4FF#":PRINT"すとら~いく!":IF BO THEN BO=BO-1:GOTO220
200 LOCATE9,20:PRINT"あうと~!! こんていにゅう?:[Y]":POKE&HFFE0,&H44
210 IF INKEY$="Y" THEN CO=1:RESUME 320 ELSE 210
220 FOR I=0 TO 3000:NEXT:IF R1<>20 THEN RESUME340
230 CLS:IF CO THEN LOCATE11,11:PRINT"YOU ZAPPED TO .....":R1=14:CO=0:GOTO220
240 FOR I=0 TO 3:READ A$,A:FOR J=1 TO LEN(A$):LOCATEJ+A,(I*2)+10
250 PRINTCHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-3);:PLAY"MFL16B":NEXT:IF I=1 THEN PRINT SC*10
260 NEXT:POKE&HFFE0,&H44:PRINT:END
270 '----- START -----
280 PLAY"T255MB","T255":FOR I=224 TO 233:READ A$,B$,C$:IG$(I)=A$,B$,C$:NEXT
290 COLOR ,,1:SYMBOL(0,0),"に",-1:COLOR 7:IMAGE(0,0),234:R1=0
300 DIM FI$(19):FOR I=0 TO 19:READ FI$(I):NEXT
310 SU$(0)="とな":SU$(1)="とな":FOR I=2 TO 4:SU$(I)="には":SU$(I+3)="ねの":NEXT
320 SC=0:BO=2:POKE&HFFE0,4:RANDOMIZE(-TIME)
330 '---- FIELD -----
340 CLS:LOCATE34,0:PRINT"BROKEN":LOCATE36,1:PRINT"ずし":LOCATE35,5:PRINT"SCORE"
350 LOCATE34,21:PRINT"byえすいち";:COLOR ,,1:LOCATE35,10:PRINTSTRING$(BO,"ぬ")
360 LOCATE35,15:PRINT"FIELD":LOCATE36,16:PRINTR1+1:FOR I=22 TO 0 STEP-1
370 LOCATE0,I:PRINTSTRING$(34,"つ"):LOCATE1,I+1:PRINTSPACE$(32):NEXT
380 SYMBOL(0,0),FI$(R1):R2=0:FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 31
390 IF POINT(X,Y) THEN LOCATEX*2+1,Y+4:PRINTSU$(Y):R2=R2+1
400 NEXT:NEXT:X=13:BX=RND*30+1:BY=22:XX=1:YY=-1:GOTO20
410 '----- DATA -----
420 DATA 0060EAEAE0600000,0060FFFFAA600000,00608A0A1F000000
430 DATA 001FFFFFFF1F0000,001FFFFFE81F0000,001FE00000000000
440 DATA FFFFFFFFFFFFFF00,FFFFFFFFFF00FF00,FF00000000000000
450 DATA F8FEFFFFFFFEF800,F8FEFFFFFF0EF800,F806010000000000
460 DATA 0F3F7F7F7F7F2A00,0F304000407F3F00,0F304000407F3F00
470 DATA F0FCFEFEFEFEA800,000000002FEFC00,000000002FEFC00
480 DATA 7E7E7E7E7E7E1400,7E7E7E7E007E3E00,01010101017F3F00
490 DATA 003C7E7C7C7A2000,3C7EBDDBDBBD7E3C,3C7EBDDBDBBD7E3C
500 DATA 3C7F7F7F7F7F2A00,3C7F7F2411463F00,3C7F7F2411463F00
510 DATA 1EFEFEFEFEFCA800,1EFCF04A863EFC00,1EFCF04A863EFC00
520 DATA ?!,<>,FM,AV,ひ&,CZ,X1,@$,む¥,PC,88,FH,へロ,%*,MZ,25,ろ#,MB,S1,とな
530 DATA RK$#がとふ#も。#・テそさおひきヲ#ふ#テそぅ#テちュの#そくいに,1,りわせは#_,12
540 DATA そへれいに#よれくがけ$,12,なめろ#すすへ#テそらふ#「かす#てちいてふ#にちそて、#トッたキ,2
```

CHECKER FLAG

編：これはユニークなブロックくずしですね。

Dr.D：IG（イメージ・ジェネレータ）でキャラクターを作っているのでキレイだし，BASICでもスピードは速い。

編：おもしろそうなゲームですね。

Dr.D：ブロックくずしは簡単にプログラムが作れそうで，意外にむずかしいのだ。ゲームが単純なだけに，ゲーム性を追究するのが大変なのだ。このプログラムも，ボールの動きかた（アルゴリズム）が多少変だ。

編：なるほど，ブロックくずしといって，バカにできないのですね。

Dr.D：そうだ。みんなも究極のブロックくずしを作ってみてはどうかな？

by お楽しみはこれからだ

評…このパソコンはパソピア7だな（編）

by TABIJ1

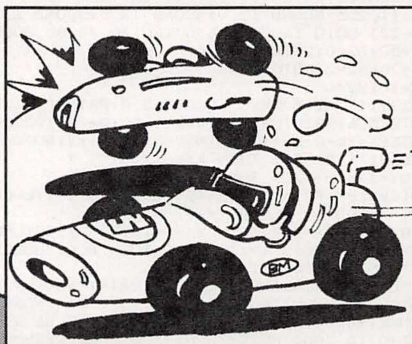
評…ぐわっ！なんだこりゃ！（影）

★ワンテク：FS－A1で，なんでもいいからたくさんキーを押して，STOPキーを押すと，RUNになる。（北海道野村郡・山口研也14才）……【編：でました，久びさの超過激ワンテク。みつけた人はOFまで。】

S1

SC-3000(LEVEL-II)用

ドライブ1,2



北岡　朋也

◆内容

あなたは，新入社員T君です。T君は部長の命令で，ハンドルだけの9両編成車のテストをしないといけないのです。

コースは二つあるけれど，どちらも部長がT君の力をためすため，ムズイコースなのです。がんばっていい走行をして，課長昇進をねらってください。

◆操作方法

Aで左，Sで右に“工”が動きます。ゲームのはじめに，1コースか2コースか聞いてくるので，1か2を押して選んでください。

コースの特徴は，

1コース：ブロックが下からランダムにでてくる。

2コース：一定のコースを何周もする。

第1表のようなランクを作って楽しんでください。

《第1表》コースランク表

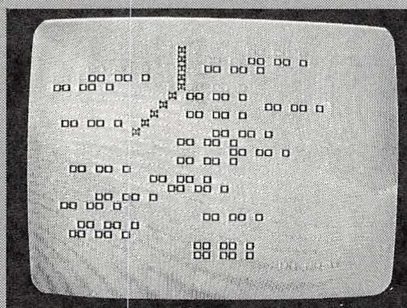
1コース		2コース	
～100	平社員	～100	係長
101～199	係長	101～199	課長代理
200～	課長	200～	課長

◆プログラムについて

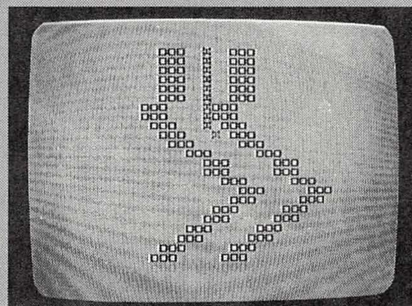
このゲームは前に作ったものに手を加えたものです。ムダがあると思いますが，初級者なのでかんにんしてください。でも，スピード感はあります。

最後の行のDATAは2コースのデータです。改造してみてください。

★　　★



◀《写真1》ランダムに障害物がでるコース1



▶《写真2》同じコースを周回するコース2

ドライブ1，2のプログラム・リスト

```
1 INPUT "1,2 ?";P:CLS:RESTORE
2 S=0:X=17:D$="□□□        □□□"
3 IFP=2THENFORI=0TO23:CURSOR12,I:PRINT
D$:NEXT
4 CURSORX,9:PRINT"工":A$=INKEY$
5 X=X+((A$="A")-(A$="S"))
6 IF P=1 THEN CURSOR RND(1)*30,23:PRIN
T"□□ □□ □":GOTO 9
7 READV$:IFV$="A"THENRESTORE:GOTO7
8 CURSORASC(V$)-68,23:PRINT D$
9 IF VPEEK(15722+X)=ASC("□") THEN PRIN
T "SC=";S:BEEP:END
10 S=S+1:GOTO 4
20 DATA N,N,O,P,Q,S,U,U,W,Y,X,V,U,S,R,
P,O,O,N,P,O,M,K,I,L,H,H,J,H,J,L,M,O,O,
N,M,M,M,M,L,L,J,L,N,P,P,P,A
```

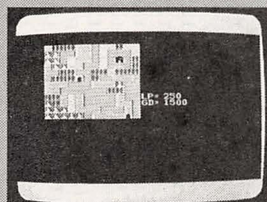
★ぼくは，ベーマガとマイコンと電気店と電波新聞を読んでいる。もしかして天才？（東京都小金井市・**松平隆史10才**）……**【編：もしかして，キミの家は松平電化という電器屋さんでは!?】**

SC-3000(LEVEL-III)用

キャット
CAT
ランド
LAND

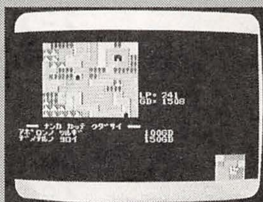
森本　隆志

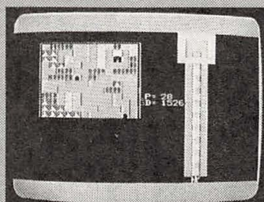




▲《写真1》ゲーム・スタート!!　SCではめずらしいRPGだぞ!

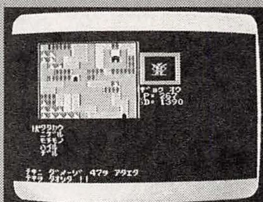
▼《写真2》ここは，店だ!!　ここでいろいろなものを買っておこう





▲《写真3》ここは，お城へとつづく洞くつの中，気をつけろ!!

▼《写真4》やった!!　ギョクオウを倒したゾ!!　この調子だ!



ストーリー

ここは，キャットランド。はるか昔から，この地にひそむ魔王を倒すことがあなたにできるか？

プレイ

武器をそろえて敵を倒せ!!　光が君とともにあらんことを…。

コントロール

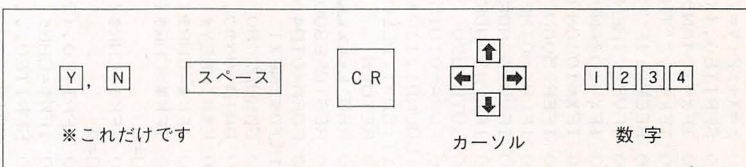
移動は，カーソル・キーです。スペース・キーで，コマンド表示(CRで入力）です。

家（🏠）や洞くつ（■）の上で，「ハイル」と入力すると，画面の右下に町がでてきます。同じように，家(🏠）の上でCRを押すと，中に入れます。でるときは，Nを押してください。さらに町をでるときには，「デル」と入力してください。

武器や複数の薬は，自動的に使われ薬草，時間の翼は「モチモノ」で使えます。

その他

- 薬草で，体力は1,500まで増えます。
- やどでは，体力が250になるので注意。
- 時間の翼は，スタート地点へのワープ。
- 経験値はありません。すべて武器と防具で強くなります。



《第1図》使うキー

CAT LANDのプログラム・リスト

```
10 CLS:CURSOR10,10:PRINT"ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ!!"
20 SCREEN2,1:COLOR15,1,,7:CLS
30 MAG1:GOSUB270:GOSUB310
40 DIMS(20):PRINTCHR$(16)
50 CURSOR130,80:PRINT"LP="
60 CURSOR130,88:PRINT"GD="
70 RESTORE240
80 FORA=0TO11:READ D$
90 FORB=0TO11
100 C=VAL(MID$(D$,B+1,1)):IFC=0THENC=1
1
110 PX=A*8+32:PY=B*8+16:CURSORPX,PY
120 IFC=3THENCOLOR12:PRINT CHR$(128)
130 IFC=2THENCOLOR14:PRINT CHR$(130)
140 IFC=7THENCOLOR14:PRINT CHR$(129)
150 COLOR,C,(PX,PY)-(PX+7,PY+7)
160 NEXT:NEXT:COLOR1
170 CURSOR64,56:PRINT CHR$(131)
180 CURSOR112,104:PRINT CHR$(131)
190 CURSOR104,32:PRINT CHR$(133)
200 COLOR15
210 CURSOR56,32:PRINT CHR$(132)
220 GOSUB2160:GOTO440
230 REM ◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤MAP DATA◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
240 DATA 022444003222,322243003322,344
233040022,340033447772,000040440002
250 DATA 000444444404,444433044400,777
734044440,744404034440,348434230040
260 DATA 744434444000,773333444444
270 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣MAP ｷｬﾗ◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣
```

★ＯＦコーナーのネタがない人は，タネをまこう。きっとネタが実るでしょう。(埼玉県熊谷市・トト&やーさん14才)……【編：やっと実ったところを他の人に刈り取られないように注意しよう!】

★僕の座る席はどこかな？えーと，あった／158ページ，まちがいなし。おやっ，影さん，いたの？(千葉県野田市・布施智彦13才)……【影：ＯＦコーナーは私の指定席だということを知らないな。編：自由席でしょ／】

```
280 RESTORE290:FORA=0TO5:READD$:PATTERNC#128+A,D$:NEXT
290 DATA 44EEEEEEEE444400,55AA55AA55AA55AA,001010181C3C7EFF,0000183C3C3C3C3C,182442915A427E00,3CFFB5FFFFE7E7E7
300 RETURN
310 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲キャラクター▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
320 RESTORE340
330 FORA=0TO31:READD$:PATTERNS#4+A,D$:NEXT
340 PATTERNS#0,"99899FD8A89C94B6"
350 DATA 000F10202C545C5C,2010150A10204778,00E01804C2A1E1E1,010141A204041AE7
360 DATA 00001824241F3044,8C818043370F1A39,0000304848F01844,620202C4D8E0B03C
370 DATA 0000E41209070301,010304081C000000,000027489060C08C,9CE2924C3C000000
380 DATA 0207031F16274327,3A060C0C1E3E0000,018202E4A41C0C1C,D0E070715E808000
390 DATA 124A277FAF6F6B6D,A7B75B28170E1C78,4852E4FEF5F6D6B6,A5AD5A54E870381E
400 DATA 0003070300010703,0030080F05030000,00009FF67EFE9C7E,567CD8E040800000
410 DATA 0087E3392F3E4D87,452E1B2E0E0E1AFE,60C28E38E8F864C2,44E8B0E8E0E0D0FE
420 DATA 11191F1FCF870402,0D7249C8E8ECE6F7,8898F8F8F0E1275F,AF2727A7478F8F1F
430 RETURN
440 SCREEN2,2
450 RESTORE460:FORI=0TO7:READD$:EN$(I)=D$:NEXT
460 DATAヘスラ,ノスラ,キイ,トム,ガイラム,ポイ,ギョウ オウ,マノ オウ
470 X=56:Y=32:CP=15:GK=2
480 GD=1500:LP=250
490 SPRITE0,(X,Y),0,15
500 GOSUB2080
510 REM▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲MEIN▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
520 K$=INKEY$:XP=0:YP=0
530 IFK$=" "THENGOSUB760
540 IFK$=CHR$(30)THENYP=-8
550 IFK$=CHR$(28)THENXP=8
560 IFK$=CHR$(31)THENYP=8
570 IFK$=CHR$(29)THENXP=-8
580 VK=VPEEK((Y+YP)*32+X+XP+&H2000)
590 VP=VKMOD16
600 IFVP=1ORVP=0ORVP=2ORVP=4THENBEEP:GOTO620
610 X=X+XP:Y=Y+YP
620 SPRITE0,(X,Y),3,15
630 IFX=104ANDY=16ANDSD=0THENGOSUB740
640 IFK$<>""THENER=INT(RND(1)*100)
650 BEEP0:IFVP=11THENER=ER-30
660 IFVP=7THENGOSUB1640
670 IFX=104ANDY=32ANDGK>0THENEP=99
680 IFX=104ANDY=32ANDGK<=0THEN1930
690 IFER>50ANDX<200 THEN GOSUB 1250
700 IFLP<=0THEN2200
710 IFVP=6ANDK$=CHR$(13)THENGOSUB1700
720 IFVP=9ANDK$=CHR$(13)THENGOSUB1840
730 GOTO 520
740 FORA=0TO15:COLOR,A,(104,24)-(111,31):SOUND1,110*(A+1),15:FORI=0TO9:NEXT:NEXT:SD=1:BEEP0
750 RETURN
760 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲ COMAND ▲▲▲▲▲▲▲▲
770 RESTORE800:COLOR15
780 FORA=0TO4:CURSOR32,120+A*8:READD$:PRINTD$:NEXT
790 GOSUB2080
800 DATA タタカウ,ニゲル,モチモノ,ハイル,デル
810 K$=INKEY$
820 IFK$=CHR$(12)THENGOSUB2060:RETURN
830 IFK$=CHR$(30)THENCO=CO-1:IFCO<0THENCO=0
840 IFK$=CHR$(31)THENCO=CO+1:IFCO>4THENCO=4
850 SPRITE0,(24,120+CO*8),3,15
860 IFK$=CHR$(13)THEN890
870 SPRITE0,,,1
880 GOTO 810
890 REM COMAND▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
900 IFCO=4THENBLINE(208,160)-(239,191),,BF:COLOR,1,(208,160)-(239,191):X=X7:Y=Y7:RETURN
910 IFCO=2THEN1110
920 IFX=104ANDY=32THEN980
930 IFX>200THENRETURN
940 IFCO=3ANDX<200THEN1040
950 IFER<=50THEN RETURN
960 IFCO=1THEN IFINT(RND(1)*20)MOD2=0THEN CURSOR32,176:PRINT"◆ ニゲキッタ!":EN=0:EP=0:RETURN
970 IFCO=1THEN CURSOR16,176:PRINT "テキニツカマッタ!!":SOUND1,110,13:FORI=0TO50:NEXT:GOTO1010
980 DM=INT(RND(1)*20)+CP:EP=EP-DM:CURSOR16,176:PRINT"テキニ ダメージ";DM;"ヲ アタエタ"
990 FORA=0TO20:BEEP1:BEEP0:NEXT
1000 IFEP<=0THENCURSOR16,184:PRINT"テキヲタオシタ !!":FORA=0TO15:SOUND4,1,15-A:FORI=0TO9:NEXT:NEXT:GD=GD+Q*10+8:IFQ=7THEN2270
1010 FORA=0TO250:NEXT
1020 GOSUB2060
1030 RETURN
1040 PO=0
1050 IFX=56ANDY=32THEN PO=1
1060 IFX=64ANDY=56THEN PO=3:LE=1
1070 IFX=112ANDY=104THEN PO=4:LE=3
1080 IFPO=0THENRETURN
1090 GOTO1520
1100 REM▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
1110 LINE(184,32)-(255,56),15,B
1120 CURSOR186,40:PRINT"ヤクソウ";YA
1130 CURSOR186,48:PRINT"シカンノツハサ";GI
1140 K$=INKEY$
1150 IFK$=CHR$(13)THEN1210
1160 IFK$=CHR$(30)THENL=L-1:IFL<0THENL=0
1170 IFK$=CHR$(31)THENL=L+1:IFL>1THENL=1
1180 IFK$=CHR$(12)THENBEEP:GOTO1230
1190 SPRITE0,(186,40+L*8),0,14
1200 GOTO 1140
1210 IFL=0ANDYA>0THENLP=LP+50:YA=YA-1:FORA=0TO10:SOUND1,900+28*A,10:NEXT:BEEP0:GOSUB2080
1220 IFL=1ANDGI>0THENBEEP1:FORA=0TO9:LINE(30,14)-(130,114),AMOD2+1,B:NEXT:BEEP0:X=56:Y=32:GK=2:GI=GI-1
1230 BLINE(184,32)-(255,56),,BF
1240 RETURN
1250 N=INT(RND(1)*2):Q=N+4
1260 IFX<80ANDY<64THENQ=0+N
1270 IFX>=80ANDY>64THENQ=3+N
1280 IFX<80ANDY>=64THENQ=1+N
1290 IFX=32ANDY=16THENQ=4
1300 IFX=104ANDY=32THENQ=6:GK=GK-1
1310 FORA=0TO4:SOUND1,110*(A+1+Q),15
1320 LINE(132+A,28+A)-(172-A,68-A),10,B
1330 NEXT:BEEP0
1340 FORI=0TO15
```

```
1350 COLORI
1360 SPRITE1,(144,40),Q*4+4,I
1370 CURSOR132,72:PRINT EN$(Q);
1380 NEXTI
1390 SPRITE1,(144,40),Q*4+4,5+Q
1400 EP=INT(RND(1)*10)+Q*Q*10
1410 IFQ=7THENEP=1000
1420 DM=INT(RND(1)*20)+Q*15
1430 IFUS=1THENDM=INT(DM/2)
1440 IFUM=1THENDM=DM-20:IFDM<0THENDM=0
1450 CURSOR16,176:PRINT "** ﾃｷﾉ ｺｳｹﾞｷ
";DM;" PT"
1460 FORI=1TO9:SOUND1,500*I,13:NEXT:BE
EP0:GOSUB2060
1470 LP=LP-DM:IFLP<=0THENRETURN
1480 GOSUB760
1490 IFEP>0THEN 1420
1500 ER=0:BEEP0:SPRITE1,,0,0:BLINE(132
,28)-(172,79),,BF:GOSUB2080
1510 RETURN
1520 IFPO=1THENRESTORE1620
1530 IFPO=3ORPO=4THENRESTORE1630
1540 READ D$
1550 FORA=0TO3:FORB=0TO3
1560 V=A*8+208:W=B*8+160
1570 C=VAL(MID$(D$,A*4+B+1,1))
1580 COLOR,C,(V,W)-(V+7,W+7)
1590 IFC=7ORC=6ORC=9THENCOLOR15:CURSOR
V,W:PRINTCHR$(132)
1600 NEXTB,A
1610 X7=X:Y7=Y:X=240:Y=184:RETURN
1620 DATA3333333333339373
1630 DATA7344344434633933
1640 IFX<200THENSOUND4,0,15:LP=LP-50:R
ETURN
1650 IFK$<>CHR$(13)THENRETURN
1660 GOSUB2060:CURSOR8,132:PRINT"ﾋﾄﾊﾞﾝ
 10GD ﾄﾏﾙ?  Y or N"
1670 K$=INKEY$:IFK$="N"THENGOSUB2060:R
ETURN
1680 IFK$="Y"ANDGD>10THENGD=GD-10:SCRE
EN1,1:COLOR1,1:FORA=0TO15:SOUND1,110,1
5-A:FORI=0TO20:NEXTI,A:SCREEN1,2:COLOR
,3:SCREEN2,2:LP=250:GOSUB2080:GOSUB206
0:RETURN
1690 GOTO 1670
1700 GOSUB2060
1710 CURSOR16,120:PRINT"── ﾅﾝｶ ｶｯﾃ ｸﾀﾞ
ｻｲ ──"
1720 RESTORE1730:FORA=0TOLE:READD$,D(A
):CURSOR8,128+A*8:PRINTD$,D(A);"GD":NE
XT
1730 DATA"ｱﾎﾟﾛﾝﾉ ﾂﾙｷﾞ",100
1740 DATA"ﾃﾞﾒﾃﾙﾉ ﾖﾛｲ",150
1750 DATA"ｸﾞｲｱﾅ ﾉ ﾀﾃ",90
1760 DATA"ﾌｯｶﾂﾉ ｸｽﾘ",120
1770 K$=INKEY$
1780 IFK$="1"ANDGD>=100ANDCP<16THENGD=
GD-100:CP=CP+25:BEEP
1790 IFK$="2"ANDGD>=150ANDUS=0THENGD=G
D-150:US=1:BEEP
1800 IFK$="3"ANDGD>=90ANDUM=0THENGD=GD
-90:UM=1:BEEP
1810 IFK$="4"ANDGD>=120ANDFU=0THENGD=G
D-120:FU=1:BEEP
1820 IFK$<>"N"THEN1770
1830 GOSUB2060:RETURN
1840 GOSUB2060
1850 CURSOR8,132:PRINT"ﾔｸｿｳ 30-GD   ｼﾞ
ｶﾝﾉ ﾂﾊﾞｻ 60-GD"
1860 CURSOR16,142:PRINT "PUSN 1 or 2 o
r N"
1870 K$=INKEY$
1880 IFK$="1"ANDGD>=30ANDYA<6THENBEEP:
YA=YA+1:GD=GD-30
1890 IFK$="2"ANDGD>=60ANDGI<2THENGI=GI
+1:BEEP:GD=GD-60
1900 IFK$="N"THENGOSUB2060:RETURN
1910 GOTO 1870
1920 REM◢◢◢◢◢◢◢◢ ｼﾛ ﾉ ﾁｶ ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
1930 COLOR,4,(176,40)-(176,184)
1940 COLOR,4,(192,40)-(192,184)
1950 COLOR,14,(168,0)-(207,39)
1960 COLOR,13,(176,8)-(199,31)
1970 FORA=2TO21:D=A*8+8
1980 COLOR,(AMOD2)*5+9,(184,D)-(191,D+
7)
1990 NEXT:Y5=184
2000 K$=INKEY$
2010 IFK$=CHR$(30)THENY5=Y5-8:BEEP
2020 SPRITE0,(184,Y5),0,15
2030 IFY5>16THEN2000
2040 Q=7:GOSUB1310:GOTO2200
2050 REM◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤◤
2060 BLINE(0,112)-(208,191),,BF
2070 RETURN
2080 COLOR,,,7
2090 IFLP<=0THEN2230
2100 IFLP<30THENCOLOR,,,9:BEEP
2110 IFLP>1500THENLP=1500
2120 BLINE(146,80)-(180,95),,BF
2130 CURSOR146,80:PRINT LP
2140 CURSOR146,88:PRINT GD
2150 RETURN
2160 SCREEN1,1:CLS:PRINT"PUSH  [SPACE]
key !!"
2170 IFINKEY$<>" "THEN2170
2180 RETURN
2190 DATA0,2,4,1,3,5,2,4,6,7
2200 IFFU=1THENLP=999:COLOR13:CURSOR13
,130:PRINT "*** ﾌｯｶﾂﾉ ｸｽﾘ ｦ ﾂｶｯﾀ !!***
":FORA=0TO20:SOUND1,110+A*A*10,15:SOUN
D2,110+A*A*10,15:NEXT:BEEP0:FU=0:GOSUB
2060
2210 IFGK<0THENGOSUB 1420
2220 GOTO490
2230 CLS:PRINT CHR$(17)
2240 CURSOR16,88:PRINT"G A M E - O V E
 R"
2250 IFINKEY$<>" "THEN2250
2260 END
2270 BEEP0
2280 COLOR,15,(0,0)-(255,15),15
2290 COLOR,15,(0,16)-(31,191)
2300 COLOR,15,(32,112)-(255,191)
2310 COLOR,15,(128,0)-(255,112)
2320 COLOR1:CURSOR88,120:PRINT"ﾋｶﾘ ｶﾞ
ﾓﾄﾞｯﾀ !!"
2330 FORA=0TO255STEP8:COLOR(A/8)MOD12+
2
2340 CURSORA,0:PRINT"*"
2350 CURSORA,184:PRINT"*"
2360 CURSORA,16:PRINT"*"
2370 CURSORA,168:PRINT"*"
2380 NEXT
2390 COLOR3
2400 CURSOR48,144:PRINT"■■■ ■ ■ ■■  ■
■ ■ ■■ ■■◣"
2410 CURSOR48,152:PRINT" ■  ■■■ ■▬  ■
▬ ■■ ■ ■"
2420 CURSOR48,160:PRINT" ■  ■ ■ ■■  ■
■ ■ ■■ ■■◤"
2430 IFINKEY$<>" "THEN2430
2440 END
```

SC-3000

★特選プログラム・コーナーのはじめのページで,「えい！」とほざいているDr.Dのほっぺたに付いているものは,もしかするとコブでは？（千葉県柏市・パーフェクト人間13才）……【影：もしかすると…カポシ!?】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

一寸法師（いっすんぼうし）

大竹　朗



◎はじめに

日本昔話シリーズになってしまいそうな，2作目です。タイトルから内容もわかるでしょう。

◎遊びかた

タイトル画面のキャラクターの説明をよく見てください。一寸法師には，打ちでの小づちを取る前の『小』と，取ったあとの『大』があります。

一寸法師は8246で動きます。打ちでの小づちを取ったら，①お姫様が取れます。②鬼に当たると鳥居(とりい)ができて，鬼の進行を防げます。時間がたつともとにもどってしまいます

お姫様を，一寸法師が取ると＋10点で，鬼が取ると－10点です。とにかく画面上からお姫様がいなくなると，クリアです。クリアすると，残りが一つ増え，お姫様の数も増えます。

一寸法師が小さいときに，鬼にぶつかると，残りが一つ減ります。また，鳥居で一寸法師を囲んでしまったら，Gを押してください。残りが一つ減ります。

残りが0になるか，点が0になるとゲーム・オーバーです。

◎コツ

鳥居をうまく使ってください。鳥居で鬼を閉じ込めたりできますが，得点にはなりません。また，鳥居で囲んだ中に打ちでの小づちが現れたら，あきらめてGです。

このゲームは，クリア数を競うものです。面が進むにつれて，打ちでの小づちが取りにくくなりますから，それまでに，点と残りの数をためておいてください。楽になります。どうして楽になるかは，やってみればすぐわかります。

一寸法師よりも，お姫様のほうが大事なのですから，Gを有効に使うべきです。

◎改造について

60行のBの値（5≦B≦115，Bは5の倍数）で，お姫様の数，ラウンド数を変更できます。

410行の『F<19』の19を大きくすると，一寸法師（大）の時間がのびます。

◎最後に

やっているうちに，いろいろなテクニックが身につくと思います。慣れです。

このゲームは，ジョイスティックでも遊べます。

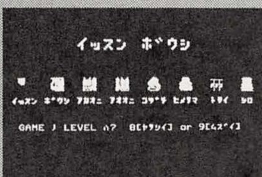
このゲームの最終ラウンドは23面です。ですが，ここまでくる人はいないだろうと思って，23面クリアしたあとの処理ははぶきました。

★　　★

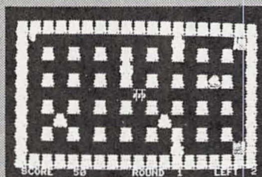
●プログラム中の矢印のだしかた●

POKE&H01A2，&HB7 ⏎とダイレクトで入力し，ESCキーを1回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと，矢印がでます。

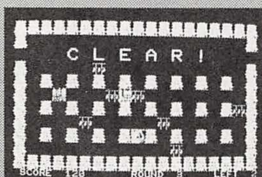
または，直接のCHRコードをダイレクトに入力する方法もあります。



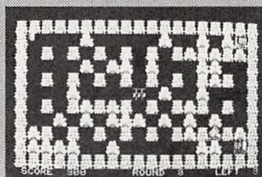
▲《写真1》一寸法師のタイトル画面。8キーのやさしいレベルでまずは，やってみよう



▼《写真2》ゲーム・スタート!!左上にいる小さなキャラクターが自分です！



▲《写真3》やった!!お姫様がすべていなくなったゾ!!面クリアだ!!



▼《写真4》お姫様がいっぱいだ!!面が進むにつれてお姫様の数が増えていくゾ!!

★こんなやついないだろうのコーナー…①OFにも絵があってもいいと，1マス1マス絵を書くやつ。②OFを読んでいるのに影さんを知らないやつ。(愛媛県新居浜市・EMI&MAI)……【影：勝手にコーナー作るやつ。】

```
10 '■□■□■□■ ｲｯｽﾝ ﾎﾞｳｼ ■□■ 1987.1.15 ■□■ By Akira Oatake ■□■□■□■□■□■□■□■□■
20 WIDTH 40:CLS 4:DEFINT A-Z:INIT:CLICK OFF:PLAY 120
30 FOR I=0 TO 3:READ XX(I),YY(I):NEXT
40 DATA 0,2,-2,0,2,0,0,-2
50 GOSUB 770:GOSUB 700
60 LE=2:B=5:C=B:SC=B*10
70 '■□■□■□■ MAKE SCREEEN ■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□
80 CLS:INIT
90 COLOR 6:LOCATE 1,22:PRINT "SCORE";SPC(12);"ROUND";SPC(8);"LEFT"
100 COLOR 4:LOCATE 24,22:PRINT USING"##";C/5:LOCATE 36,22:PRINT USING"##":LE
110 GOSUB 680:COLOR 7
120 LOCATE 0,0:PRINT STRING$(19,HA$+" "):LOCATE 0,20:PRINT STRING$(19,HA$+" ")
130 FOR I=2 TO 18 STEP 2:LOCATE 0,I:PRINT HA$;SPC(34)+" ";HA$:NEXT
140 FOR I=4 TO 17 STEP 4:FOR J=4 TO 34 STEP 4:LOCATE J,I:PRINT HA$:NEXT:NEXT
150 LOCATE 18,10:PRINT Z$
160 F=0:X=2:Y=2:OX(0)=34:OY(0)=18:OX(1)=34:OY(1)=2:XL(1)=0:YL(1)=2:Q=0
170 LOCATE X,Y:PRINT B1$(0):FOR I=0 TO 1:LOCATE OX(I),OY(I):PRINT NI$(I):NEXT
180 GOSUB 570
190 FOR I=1 TO B
200 J=(INT(RND*17)+1)*2:A=(INT(RND*9)+1)*2:IF SCRN$(J,A,1)=" " THEN LOCATE J,A:P
RINT Y$ ELSE 200
210 NEXT
220 FOR I=2 TO 6:FOR J=2 TO 6:IF SCRN$(J,I,1)="i" THEN LOCATE J,I:PRINT SP$:B=B-
1
230 NEXT:NEXT:PLAY"O6C1DEDDEFEFECDEDBB"
240 '■□■□■□■ ｲｯｽﾝ ﾎﾞｳｼ ﾉ ｳｺﾞｷ & CLEAR ｼｮﾘ ■□■□■□■□■□■□■□■
250 IF B=0 THEN LE=LE+1:B=C+5:C=B ELSE 270
260 CGEN:LOCATE 0,4:PRINT CHR$(5):PRINT CHR$(5):CSIZE 3:COLOR 6:LOCATE 8,4:PRINT
#0 "C L E A R !":INIT:PLAY"O6E1DCDEDCDEDCDC5:O6G1FEFGFEFGFEFE5":GOTO 80
270 IF INKEY$(0)="G" THEN 610
280 K=STICK(0)+STICK(1):IF K MOD 2=1 OR K=0 THEN 400
290 Q=K/2-1
300 S=INSTR("i JUY",SCRN$(X+XX(Q),Y+YY(Q),1))
310 IF S=3 THEN PLAY"O6C0DEFG":F=1
320 IF S=1 AND F>0 THEN PLAY"O7C0":SC=SC+10:GOSUB 680:B=B-1:GOTO 390
330 IF S>3 AND F>0 THEN PLAY"O3E0C":LOCATE X+XX(Q),Y+YY(Q):PRINT Z$ ELSE 370
340 FOR I=0 TO 1:IF X+XX(Q)=OX(I) AND Y+YY(Q)=OY(I) THEN OX(I)=X+XX(Q)*2:OY(I)=Y
+YY(Q)*2 ELSE 360
350 IF SCRN$(OX(I),OY(I),1)<>" " THEN OX(I)=X+XX(Q):OY(I)=Y+YY(Q)
360 NEXT:GOTO 430
370 IF S>3 THEN LOCATE X,Y:PRINT SP$:GOTO 610
380 IF S<2 THEN 400
390 LOCATE X,Y:PRINT SP$:X=X+XX(Q):Y=Y+YY(Q)
400 LOCATE X,Y:IF F=0 THEN PRINT B1$(Q) ELSE PRINT B2$(Q)
410 IF F>0 THEN F=F+1:F=-(F<19)*F:IF F=0 THEN PLAY"O6GFEDC":GOSUB 570:GOTO 400
420 '■□■□■□■ ｵﾆ ﾉ ｳｺﾞｷ ■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■
430 IF D THEN I=INT(RND*2) ELSE FOR I=0 TO 1
440 IF SGN(X-OX(I))=0 THEN YL(I)=SGN(Y-OY(I))*2:XL(I)=0
450 IF SGN(Y-OY(I))=0 THEN XL(I)=SGN(X-OX(I))*2:YL(I)=0
460 IF XL(I)=0 AND YL(I)=0 THEN XL(I)=(INT(RND*3)-1)*2:YL(I)=(INT(RND*3)-1)*2
470 IF XL(I)*YL(I)<>0 THEN IF RND>.5 THEN XL(I)=0 ELSE YL(I)=0
480 S=INSTR(" iQRST",SCRN$(OX(I)+XL(I),OY(I)+YL(I),1))
490 IF S>2 THEN LOCATE X,Y:PRINT NI$(I):LOCATE OX(I),OY(I):PRINT SP$:GOTO 610
500 IF S<1 THEN XL(I)=(INT(RND*3)-1)*2:YL(I)=(INT(RND*3)-1)*2:GOTO 530
510 LOCATE OX(I),OY(I):PRINT SP$
520 OX(I)=OX(I)+XL(I):OY(I)=OY(I)+YL(I):E=0
530 LOCATE OX(I),OY(I):PRINT NI$(I)
540 IF S=2 THEN PLAY"O5C0":SC=SC-10:GOSUB 680:IF SC<1 THEN 630 ELSE B=B-1
550 IF D THEN 250 ELSE NEXT:GOTO 250
560 '■□■□■□■ ｺﾂﾞﾁ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■
570 J=(INT(RND*17)+1)*2:I=(INT(RND*9)+1)*2
580 IF SCRN$(J,I,1)=" " THEN LOCATE J,I:PRINT V$ ELSE 570
590 RETURN
600 '■□■□■□■ MISS & GAME OVER & SCORE ■□■□■□■□■□■□■□■□■□■
610 PLAY"O4C1RCDRDEDCCC":PAUSE 9:LE=LE-1
620 IF LE>-1 THEN 80
630 CGEN:LOCATE 0,4:PRINT CHR$(5):PRINT CHR$(5)
640 CSIZE 3:COLOR 6:LOCATE 2,4:PRINT#0 "G A M E   O V E R":INIT
650 PLAY"O4C1RCRDRDRERERFRFRERERDRDRCRCRC"
660 COLOR 4:CFLASH 1:LOCATE 11,12:PRINT "REPLAY [SPC] KEY":INIT
670 REPEAT:UNTIL STRIG(0)+STRIG(1):RUN
680 CGEN:COLOR 4:LOCATE 7,22:PRINT USING"####";SC:COLOR 7:CGEN 1:RETURN
690 '■□■□■□■ DEMO ■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■
700 CSIZE 3:COLOR 6:LOCATE 10,2:PRINT#0 "ｲｯｽﾝ ﾎﾞｳｼ":INIT
710 LOCATE 0,11:PRINT"ｲｯｽﾝ ﾎﾞｳｼ ｱｶｵﾆ ｱｵｵﾆ ｺﾂﾞﾁ ﾋﾒｻﾏ  ﾄﾘｲ  ｼﾛ"
720 COLOR 4:LOCATE 1,15:PRINT"GAME ﾉ LEVEL ﾊ?  8[ﾔｻｼｲ] or 9[ﾑｽﾞｲ]":INIT
730 CGEN 1:A$="    "
740 LOCATE 1,8:PRINT B1$(0)+A$+B2$(0)+A$+NI$(0)+A$+NI$(1)+A$+V$+A$+Y$+A$+Z$+A$+H
A$
750 K=STICK(0)+STICK(1):IF K<8 THEN 750 ELSE D=K-9:RETURN
760 '■□■□■□■ PCG SET ■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■□■
770   DEFCHR$(65)=HEXCHR$("C10001030303020210D1C1D1B3B73F2E2DD1C1C1800000000")
780   DEFCHR$(66)=HEXCHR$("FF00E7FFE7E70000FF00E7FF1818FF99FF000000E7E7FF99")
790   DEFCHR$(67)=HEXCHR$("020000000300010E2E0E0F8F878380000001F0704070603")
800   DEFCHR$(68)=HEXCHR$("00000008100E7007F3E7E3C180000187F3E008142FF18E7")
810   DEFCHR$(69)=HEXCHR$("870001030303000777071 63E0E0E3E2F770706003030302")
820   DEFCHR$(70)=HEXCHR$("FF00FEF8FCFCFC7CFF00FEF8F4F4FCFCFF000000008080080")
830   DEFCHR$(71)=HEXCHR$("000000000200010 0F7F9FCFC7C3C0000070102020103000 1")
840   DEFCHR$(72)=HEXCHR$("4C0400001E003C00FCFCE0C1010000C0B0F80F1E20FEC23E")
850   DEFCHR$(73)=HEXCHR$("FF007F1F3F3F3F3EFF007F1F2F2F3F3FFF000000101000 01")
860   DEFCHR$(74)=HEXCHR$("E10080C0C0C00000EE0E8EC60707C747EF0E0E06C0C0C040")
870   DEFCHR$(75)=HEXCHR$("3220000078003C003F3F0783800000030D1FF078047F437C")
880   DEFCHR$(76)=HEXCHR$("0000000040008000EF9F3F3F3E3C0000E080404080C00080")
890   DEFCHR$(77)=HEXCHR$("FF00E7FFFFFFFFFFFF00E7FF0000FFFFFF000000FFFF0000")
900   DEFCHR$(78)=HEXCHR$("830080C0C0C04040B838B8D8DCCE4F47BB3838180000000 0")
910   DEFCHR$(79)=HEXCHR$("FE440000FF00FF00FE7C0000000000380038FFFF00FF00C7")
920   DEFCHR$(80)=HEXCHR$("40000000C0000000470707 1F1F1E1C000000F8E020E0E0C0")
930   DEFCHR$(81)=HEXCHR$("8F1E33210000000002F5EADBF8CCC6800AF00121E0C33161E")
940   DEFCHR$(82)=HEXCHR$("871E1E0602000000377E6ADECECC4800B70014180C33363E")
950   DEFCHR$(83)=HEXCHR$("E1787860400000 00EC7E567B7333 1200ED00281830CC6C7C")
960   DEFCHR$(84)=HEXCHR$("F178FCF800000000F47AFDF931030630F50000030FCF848")
970   DEFCHR$(85)=HEXCHR$("000000000052001240007 3FFFFDEFFD24000730000520012")
980   DEFCHR$(86)=HEXCHR$("040F1E0F1E8F1E0F800080C0C0C0C0840B960B1E8D1A0F")
990   DEFCHR$(87)=HEXCHR$("12000000000000000D27F80FBDBFB84FF120000000000000 0")
1000  DEFCHR$(88)=HEXCHR$("1E0F020000000000C0807CFE7FFF6FC7140F0200000000 00")
1010  DEFCHR$(89)=HEXCHR$("00000003030303 0321D069D078B158F001201120004120 00")
1020  DEFCHR$(90)=HEXCHR$("000000FFFF7BFF4B0200CE00004A00480200CE00004A0048")
1030  DEFCHR$(91)=HEXCHR$("03013E7FFEFFF6E328F0400000000000 05000000000000000")
1040  DEFCHR$(92)=HEXCHR$("48FE01DFD8DF21FF4800000000000000480000000000000 0")
1050  DEFCHR$(93)=HEXCHR$("000000102050A0400000102050A159A03060D1A356AD55A")
1060  DEFCHR$(94)=HEXCHR$("0000000080000018603098C8408000008040A0D058B060D8")
1070  DEFCHR$(95)=HEXCHR$("000000006A008035CC6030005900C0192D130E004780001E")
1080  DEFCHR$(96)=HEXCHR$("3C7E3A0690420860000006009222 00B0BC7E3E0488000C30")
1090  DEFCHR$(97)=HEXCHR$("0F0F0F1D3F091F3F203000020009000 02F3808123F091020")
1100  DEFCHR$(98)=HEXCHR$("F0F0F0B8FC90F8FC040C004000900000F41C1048FC900804")
1110  DEFCHR$(99)=HEXCHR$("7F193F7FFF263F000019000000263FFF7F192040FF263F00")
1120 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("FE98FCFEFF64E40000980000064E4FFFE980402FF64E400")
1130 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("000000000000000000FF080808087F0000000000000000 0")
1140 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("0000000000000000 00FF10101010FE00000000000000000")
1150 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("20206141000000002828694908080808202061410000000 0")
1160 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("828286040000000092929614101010108282860400000000")
1170 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("000D1F1D1F1F78780E0F1F1D1F1F9F9B0E020705070344 26")
1180 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("0060F070F0F03E3EE0E0F070F0F0F1B1E080C040C08044CA")
1190 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("7C3C7870200000 00B10101058DDF7F27472B56AEDA702000")
1200 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("7E783E1F0E0400001900004060F1FBCEC4A8D4EAB51B0E00")
1210  DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
1220 B1$(0)="Q ←←↓  ":B1$(1)="R ←←↓  ":B1$(2)="S ←←↓  ":B1$(3)="T ←←↓  "
1230 B2$(0)="AB←←↓CD":B2$(1)="EF←←↓GH":B2$(2)="IJ←←↓KL":B2$(3)="MN←←↓OP"
1240 NI$(0)="UV←←↓WX":NI$(1)="YZ←←↓[¥"
1250 V$="]^←←↓_`":HA$="ab←←↓cd":Z$="ef←←↓gh":Y$="ij←←↓kl":SP$="  ←←↓  "
1260 RETURN
```

X1シリーズ

★われわれは，"スナミ"族から独立して，新しい集団を結成いたします。その名も"ツメシ"族（昔のMZユーザーより）。（静岡県田方郡・山崎浩太15才）……【編："ケヒヤ"族ってのもいるでしょう。影：けひゃ〜〜!】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

インセクト・ワールド

緑のみの虫'87



小川真太郎

物語

あの緑のおばさん…じゃなくて『緑のみの虫』が帰ってきました。

みの虫君の使命は，虫の世界の平和を守ること…つまり虫同志の接触や，かたつむりの花壇侵入を防ぐのです。

もし，これらの規律が破られてしまうと，ミスになっちゃいます。もちろん，自分が虫にアタックされたり，糸を切られてしまってもミスです。

操作

操作方法は[2][4][6][8]で，みの虫の移動(最上部のみ横移動可能)。そしてスペース・キーには三つの使いかたがあります。

一つはちょうの右横で左を向いている状態のとき，これを押すことにより，ちょうを左端までもどすことができます(2ポイント)。二つめは，かたつむりの上でこれを押すと，こいつを捕えることができます(3ポイント)。これを使って花壇侵入を防げます。三つめは，この捕えたかたつむりを捨てることができるのです。このとき，ちょうに当たるとミスになりますが，トンボに当たると2ポイントもらえます。

また，トンボは上から乗ることにより退治できます(2ポイント)。

このように，虫たちの規律を守って，15ポイント以上かせぐと，ラウンド・クリアで，ボーナス点が加算され，みの虫が1匹増えます。

ラウンドは全5面で進むにつれ，障害物(みえなくなる部分)が増えます。ちなみに，ポイントはミスしても減りません。得点は上よりも下のほうが高いですよ。

参考

ベーマガ'85年4月号PC－8001mkII用『緑のみの虫』

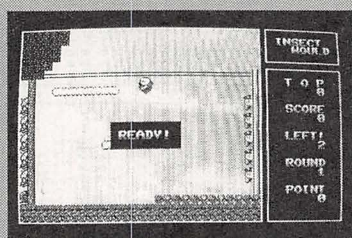
CHECKER FLAG

影：こんなのカンタンカンタン。げっ！ルールをおぼえられない。

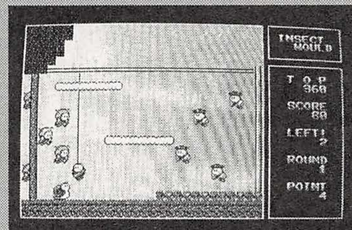
Dr.D：なかなか複雑なルールだが，それがこのゲームの良いところだ。ゲームのオリジナル性，グラフィックともにいいできだぞ。

編：これなら，ちょっとやそっとではあきませんね。

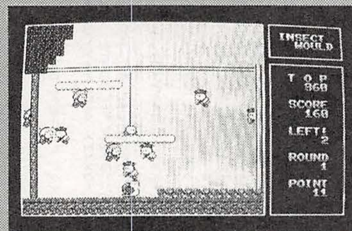
Dr.D：影君の場合は当分あきないだろう。なぜなら，いつまでたってもクリアしないからな。



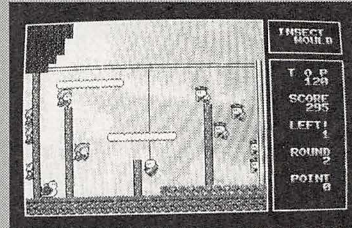
◀《写真1》ゲーム・スタート!!キャラクターがユニークだね



▶《写真2》それ，かたつむりをつかまえろ!!ちょうに注意!!



◀《写真3》あぶない!!このままでは，ちょうとトンボがぶつかる！



▶《写真4》2面は，柱があるので，移動がむずかしくなっているゾ!!

★トイレの中のひとり言。「あー，すっきりした。しあげは影さんの写真で！」。(奈良市・今西健司13才)……
【影：おいおい，なにをする〜。編：きたないこと考えてますね。だから，影さんの…。影：やめてくれー。】

緑のみの虫のプログラム・リスト

```
100 REM ■■■■■■■■!!!!!!    INSECT WOULD    !!!!!!!!■■■■■■■■
110 CLEAR:INIT:WIDTH 40:DEFINT A-Z:RANDOMIZE:CLICK OFF:REPEAT ON:CLS 4
120 DIM P(13,6),N(48):TEMPO 2000
130 REM ■■■■■■■■!!!!!!    P.C.G. SETTING    !!!!!!!!■■■■■■■■
140 FOR I=0 TO 27:READ D$:DEFCHR$(I+177)=HEXCHR$(D$):IF I<23 THEN 180
150 E$="":FOR J=0 TO 2:A$=MID$(D$,J*16+1,16):FOR K=0 TO 7:B$=MID$(A$,K*2+1,2)
160 C$=HEX$(ASC(MIRROR$(CHR$(VAL("&H"+B$))))):IF LEN(C$)=1 THEN C$="0"+C$
170 E$=E$+C$:NEXT K,J:DEFCHR$(I+182)=HEXCHR$(E$)
180 NEXT:FOR I=32 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
190 A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT J:B$=A$:C$=A$:MID$(B$,6,2)=CHR$(0,0)
200 MID$(C$,3,5)=CHR$(0,0,0,0,0):DEFCHR$(I)=B$+C$+A$:NEXT
210 REM ■■■■■■■■!!!!!!CHARACTER SETTING!!!!!!!!!■■■■■■■■
220 FOR I=0 TO 6:READ A$,B$:C$=A$+"←←↓"+B$:C$(I,0)=C$:C$(I,1)=A$:D$=LEFT$(C$,1)
230 C$(I,2)=D$+MID$(C$,4,3):C$(I,3)=LEFT$(C$,6):C$(I,5)=D$+MID$(C$,4,4)
240 C$(I,6)="→↓"+RIGHT$(C$,1):C$(I,4)="→"+MID$(C$,2,1):NEXT:READ CL$
250 FOR I=0 TO 7:READ A$:TR$=TR$+A$+"←←←←←←↓":NEXT:READ S$(0)
260 REM ■■■■■■■■!!!!!!    S T A R T    !!!!!!!!■■■■■■■■
270 FOR I=0 TO 13:FOR J=0 TO 6:P(I,J)=0:NEXT J,I:RESTORE 1310:FOR I=1 TO 4
280 READ S$(I),S(I):NEXT:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 6:P(I*13,J)=2:NEXT J,I
290 REM ■■■■■■■■!!!!!!    S T A G E    !!!!!!!!■■■■■■■■
300 RESTORE 1320:CGEN 1:FOR I=1 TO 11:LINE(I,I)-(29-I,23-I)," ",B:PAUSE 1:NEXT
310 TEMPO 2000:FOR I=0 TO 2:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),PSET,7,B:NEXT:R=S(3)
320 FOR I=0 TO 8-(R>1)*3:READ A,B,C,D,A$:LINE(A,B)-(C,D),A$,BF:NEXT:LOCATE 31,2
330 PRINT "INSECT←←←←↓WORLD":FOR I=0 TO 4:LOCATE 32,7+3*I:PRINT S$(I);"←←←←←↓";
340 PRINT USING "#####";S(I):NEXT:LOCATE 5,8:PRINT CL$;"←← ↓↓↓↓↓";CL$;
350 FOR I=0 TO 5:LOCATE I*2+17,20:PRINT "エオ";:NEXT:P(0,6)=1:ON R GOTO 380,390
360 FOR I=0 TO S(3)-3:RESTORE 1350:A=I*4+1:B=-(I>0):FOR J=0 TO 3:FOR K=0 TO 2
370 READ C:P(A+K,B+J)=C:NEXT K,J:LOCATE A*2+1,B*2+7:PRINT TR$:NEXT:GOTO 400
380 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:P(I*3+2+J,I*3)=1:NEXT J,I:GOTO 400
390 FOR I=0 TO 2:FOR J=2-(I=1)*3 TO 6:P(I*4+2,J)=2:NEXT J,I
400 REM ■■■■■■■■!!!!!!    R E A D Y    !!!!!!!!■■■■■■■■
410 X=7:Y=0:VX=-1:BC=0:SX=0:SB=2:BC=0:KT=0:MU=-1:FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO 1
420 X(J,I)=J*13:LOCATE J*26+1,I*2+7:BC(J,I)=2:PRINT C$(1+J,2);:NEXT J,I
430 LOCATE 15,7:PRINT C$(0,0);:LOCATE 1,19:PRINT C$(3,2);:GET@(12,12)-(19,14),N
440 LINE(12,12)-(19,14)," ",BF:LOCATE 13,13:PRINT "READY!";:TEMPO 200
450 A$="C3DECDEFEDCC":PLAY "V1305"+A$+":V1007"+A$:PUT@(12,12)-(19,14),N
460 REM ■■■■■■■■!!!!!!    MINOMUSHI    !!!!!!!!■■■■■■■■
470 MU=(MU+1)MOD 64:TEMPO 120:A$=MID$("GGGEDCDEGGGAGRRRAAAGAGECDDDCDRRREEEDEEGGAAAAARRRBBBAGFEDCCCDCRRR",MU+1,1):PLAY "V1305"+A$+"1":TEMPO 2000
480 IF S(4)>14 THEN 860 ELSE A=6:S=STICK(0):L=X:U=(S=4)-(S=6):M=(S=8)-(S=2)
490 A=6:M=Y+M:IF STRIG(0) THEN 640 ELSE IF U<>VX AND U<>0 THEN VX=U:GOTO 520
500 IF S=2 THEN A=5 ELSE IF Y>0 THEN U=0
510 L=X+U:IF (L=X AND M=Y) OR L<2 OR L>12 OR M<0 OR M>5 THEN 570
520 B=P(L,M):LOCATE X*2+1,Y*2+7:PRINT C$(A,BC);:LOCATE L*2+1,M*2+7:BC=B:X=L:Y=M
530 PRINT C$(2+VX*2,B);:IF X=X(0,Y) THEN 780 ELSE IF X<>X(1,Y) THEN 570
540 REM ■■■■■■■■!!!!!!    A T T A C K    !!!!!!!!■■■■■■■■
550 X(1,Y)=13:BC(1,Y)=2:PLAY "O5C3DEFEDC"
560 LOCATE 27,Y*2+7:PRINT C$(2,2);:P=Y*5:W=1:GOSUB 900
570 REM ■■■■■■■■!!!!!!    INSECTS    !!!!!!!!■■■■■■■■
580 A=INT(RND*2):B=INT(RND*5)+1:D=X(A,B):E=D+1-A*2:F=P(E,B):G=BC(A,B)
590 LOCATE D*2+1,B*2+7:PRINT C$(6,G);:LOCATE E*2+1,B*2+7:PRINT C$(A+1,F);
600 X(A,B)=E:BC(A,B)=F:IF E=X(1-A,B) OR (X=E AND Y>=B) THEN 780
610 REM ■■■■■■■■!!!!!!    S N A I L    !!!!!!!!■■■■■■■■
620 TI=TI+1:IF TI<10 THEN 460 ELSE LOCATE SX*2+1,19:PRINT C$(6,SB);:SX=SX+1
630 SB=P(SX,6):LOCATE SX*2+1,19:PRINT C$(3,SB);:TI=0:IF SB=1 THEN 780 ELSE 460
640 REM ■■■■■■■■!!!!!!    B A C K    !!!!!!!!■■■■■■■■
650 IF KT=1 THEN 720 ELSE IF Y=5 AND X=SX THEN 690 ELSE B=Y*2+7
660 IF X<>X(0,Y)+1 OR VX<>-1 THEN 570 ELSE A=BC(0,Y):FOR I=X(0,Y) TO 1 STEP -1
670 LOCATE I*2+1,B:PRINT C$(6,A);:A=P(I-1,Y):LOCATE I*2-1,B:PRINT C$(1,A);
680 PLAY "O6C4DCDCD":NEXT:BC(0,Y)=A:X(0,Y)=0:P=Y*10:W=2:GOSUB 900:GOTO 570
690 REM ■■■■■■■■!!!!!!    SNAIL GET    !!!!!!!!■■■■■■■■
700 KT=1:LOCATE SX*2+1,19:PRINT C$(6,SB);:SX=0:SB=2:LOCATE SX*2+1,19
710 PRINT C$(3,SB);:PLAY"O4C5GEF":P=200:W=3:GOSUB 900:GOTO 570
720 REM ■■■■■■■■!!!!!!    SNAIL THROW    !!!!!!!!■■■■■■■■
730 A=0:FOR I=Y+1 TO 5:LOCATE X*2+1,I*2+7:PRINT C$(3,P(X,I));
740 PLAY "O6A4FGEFD":IF X(0,I)=X THEN A=1 ELSE IF X(1,I)<>X THEN 770
750 P=I*20:W=2:GOSUB 900:X(1,I)=13:LOCATE 27,I*2+7:PRINT C$(2,2);
760 X(1,I)=13:BC(1,I)=2:PLAY "O5C3DEFEDC"
770 LOCATE X*2+1,I*2+7:PRINT C$(6,P(X,I));:NEXT:KT=0:IF A=0 THEN 570
780 REM ■■■■■■■■!!!!!!    O U T    !!!!!!!!■■■■■■■■
790 FOR I=0 TO 20:LOCATE X*2+1,Y*2+7:PRINT C$((I MOD 2)*4,BC);:PLAY "O3F4EDDC"
800 NEXT:TEMPO 160:PLAY "V1303F3CDCDEDCF7":A$="GAME OVER!":X=10
810 S(2)=S(2)-1:IF S(2)>-1 THEN 290 ELSE B=S(1)
820 REM ■■■■■■■■!!!!!!    GAME OVER    !!!!!!!!■■■■■■■■
830 CGEN 1:FOR I=1 TO 11:LINE(I,I)-(29-I,23-I)," ",B:PAUSE 1:NEXT:LOCATE X,9
840 PRINT A$;:LOCATE 8,16:PRINT "PUSH SPACE KEY";:IF B>S(0) THEN S(0)=B
850 IF STRIG(0) THEN 260 ELSE 850
860 REM ■■■■■■■■!!!!!!    C L E A R    !!!!!!!!■■■■■■■■
870 TEMPO 200:PLAY "V1304C3EDFEGFABBAB+C+C+C:V1005+C3BAGFEDCEFGA+C+C+C"
880 P=S(3)*100:S(2)=S(2)+1:S(4)=0:S(3)=S(3)+1:W=0:GOSUB 900:PAUSE 1
890 IF S(3)>5 THEN A$="CONGRATULATION!!":X=7:B=S(1):GOTO 830 ELSE 290
900 REM ■■■■■■■■!!!!!!    S C O R E    !!!!!!!!■■■■■■■■
910 S(1)=S(1)+P:LOCATE 32,11:PRINT USING "#####";S(1);:S(4)=S(4)+W:LOCATE 35,20
920 PRINT USING "##";S(4);:RETURN
1000 REM ■■■■■■■■!!!!!!    P.C.G. DATAS    !!!!!!!!■■■■■■■■
1010 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF
1020 DATA 29000000000000000000000061976FF129D67F9600066880
1030 DATA 0000000000000000F66F0FB6B9DDDE60860800A021051060
1040 DATA AB4141A0000081C300547C3802040000AB010180525 6BDD8
1050 DATA AB010180000081C3005078300204000AB557DB85256BDD8
1060 DATA 00000000000000007E7C7E7C7E7E7C7E40480050100 01000
1070 DATA BDBDBDBDBDBDBDBD2020202020202020B9B9B9B9B9B9B9B9
1080 DATA FFFFFF00FFFF00FF0000000000000000FFFFFF00FFFF00FF
1090 DATA 00000000000000000000000000000000880228004210480
1100 DATA FEFEFEFEFEFEFEFE0000000000000000FEFEFEFEFEFEFEFE
1110 DATA 916EFFFFFFFFDD22006EFFFFFFDD0000916EFFFFFFFFDD22
1120 DATA FC90E0C0C080808100030F171E3C3C21FC93EFD7DFBEBEA5
1130 DATA 0906030129FDD5D500F0F8D428FCD4D409F6FBD529FDD5D5
1140 DATA C1C4E8C0908000E3191C0E1F3C224800C1CCECC090831CE3
1150 DATA 7BF1090301238 7CFF8F40C18BC7030007BF1094B812387CF
1160 DATA F0880080DFABAB8E000F7F001F2B2B3FF0880080DFABABBE
1170 DATA 7F0F070F9FCFCFC70080F00080C0C0C07F0F070FDFEFEFE7
1180 DATA DFA0A8D0A1C6FFFF1F2020022100000 0DFA7A8D0B9C6FFFF
1190 DATA 1B3B75E9030713C7102044080 0C03800DB3B75ED3B0713C7
1200 DATA FFFFFFF0CC386040000000000E3E716EFFFFFFFF0CCA04000
1210 DATA EB837DEAEABE7E1D00007CE8E8FC7C98EB837DEAEABE7E1D
1220 DATA 400000A0C8007F806F6D733E090000000000080C0007F80
1230 DATA 0D0E0E1E3EFDF30F686C6CDC38F000000D0E0E1E3EFDF30F
1240 DATA C8B77F7F7F7FBDC200377F7F7F3D0000C8B77F7F7F7FBDC2
1250 DATA F8F7EFEAEACFC7E000070F0A0A0F170BF8F7EFEAEACFC7E0
1260 DATA 1FEFF7F7F3A1C10300C0E0E0E0C0C0001FEFF7F7F3ADDD3B
1270 DATA C0C3ECE0F0F8FCFF1C130C0001020000C0C3EFEEF0F8FCFF
1280 DATA 81030307070F3F7F84081850F0C08000F1E38307070F3F7F
1290 DATA ノハ,ヒフ,シス,セソ,タチ,ツテ,トナ,ニヌ,マホ,ムミ,コア,コア,アア,アア,ネサササササヘ,アアケケア,アケケケケ
1300 DATA アケケケケ,アケケケケ,アケケケケ,アケケケケ,アケケカケ,アアケカア,T O P
1310 DATA SCORE,0,LEFT!,2,ROUND,1,POINT,0
1320 DATA 7,7,232,184,238,7,312,40,238,47,312,184,1,1,28,22,ア,1,21,28,21,イ
1330 DATA 1,22,28,22,ウ,2,7,2,20,オ,28,6,28,20,キ,1,1,4,6,ケ,5,1,5,4,ケ
1340 DATA 6,1,6,2,ケ,4,6,27,6,ク,6,11,6,20,カ,22,11,22,20,カ,14,17,14,20,カ
1350 DATA 3,7,4,2,7,7,2,7,7,5,7,6
```

★

★

★最も金と時間と頭を使わずに，ベーマガに載る方法。それがＯＦだ！（千葉県船橋市・ぼんばあ15才）……【影：ＯＦはそんなにあまくはないぞ。ボツになる可能性だって一番高いんだからな。心してかかれ！】

PB-100/110用

バスケットボール



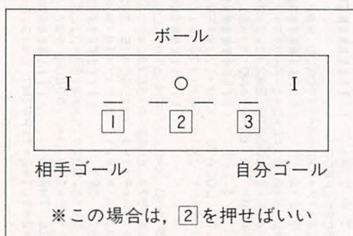
星野　隆昌

ゲーム・センターに行くと，穴に応じたボタンを押して，ボールを相手のゴールに入れるバスケットボールがあります(機械式のやつです)。このゲームはそれをもとにして作りました。

遊びかた

S＋0でスタートです。するとまずはじめにタイトルがでて，つぎに速さを聞いてくるので，0から2を入力してください。

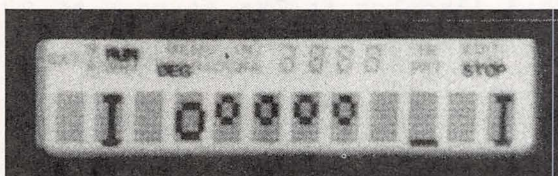
キー操作は，123でそれぞれ第1図のところに対応しています。ボールがきたら，そこのボタンを押してください。先に10点取ったほうが勝ちです。



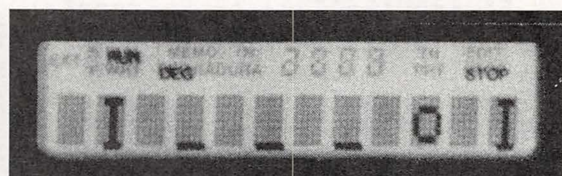
《第1図》画面のみかた


```
P0
 1 VAC : PRINT "Ba
   skitball";: GOS
   UB 40
 2 PRINT : INPUT "
   Speed 0→2 ",W:W
   =W+3: IF W>5 TH
   EN 2
 3 X= INT( RAN#*2+
   1)*3
 4 PRINT CSR0;" I
   _ _ _ _ _ I";:Q=
   INT( RAN#*W+1)*
   3
 5 PRINT CSRX;"o";
 6 IF Q=X THEN 20
 7 K$= KEY: IF K$<
   "1" THEN 4
 8 IF K$>"3" THEN
   4
 9 IF X=( VAL(K$)*
   3) THEN 25
10 GOTO 4
20 E=3: IF Q=3;E=
   INT( RAN#*2+1)*
   3
21 FOR I=X+1 TO X+
   E-1
22 IF I≧11;B=B+1:
   PRINT CSRI;"o";
   : GOTO 30
23 PRINT CSRI;"°";
   : NEXT I:X=I: G
   OTO 4
25 FOR I=X-1 TO X-
   2 STEP -1
26 IF I<2;A=A+1: P
   RINT CSRI;"o";:
    GOTO 30
27 PRINT CSRI;"°";
28 NEXT I:X=I: GOT
   O 4
30 GOSUB 40: PRINT
    : PRINT "YOU";
   A;-B;" MY";: GO
   SUB 40
31 IF A≧10; GOSUB
   40: PRINT : PRI
   NT "YOU WIN !!
   ";: GOTO 35
32 IF B≧10; GOSUB
   40: PRINT : PRI
   NT "YOU LOSE...
   ";: GOTO 35
33 GOTO 3
35 GOSUB 40: PRINT
    "GAME OVER  ";
36 END
37 FOR R=0 TO 150:
    NEXT R: RETURN

40 FOR R=0 TO 150:
    NEXT R: RETURN
```



▲《写真1》ポンポンとボールをはじき合います



▲《写真2》ぐえっ！ ゴールに入れられそうだ～

★　★　★　★

★ＯＦコーナーなどに送られてきたハガキは，すべて倉庫に保管してあると聞いたことがありますが，今でも，そうしてますか？(京都市・中村 寛17才)……【編：倉庫のドアは開けられませんけど…。影：(バタバタ)ギェー！】

PB-100F/110用

パズルランド



西上　理

内容

あなたはベーマガを読みながら歩いていると，マンホールに落ちてしまった。しばらくしてはいあがってみると，なんとそこは地球ではなかった。そして，そこをしばらく歩きまわっていると，その星の王に会うことができた。

そして王が言うには，「ここはパズルランドという星だ。今からだすパズルを解けば地球への帰りかたを教えてやろう。ただし，解けなければ死刑だ」。

さて，あなたは王様のパズルを解くことができるだろうか!?

遊びかた

S0でスタート。はじめにタイトルを表示したあと，その面の1階から順に4階までを表示します。このときしっかりと覚えておかないと，あとで泣きを見ますよ。そのときの右はしの数ですが，これは階数です。

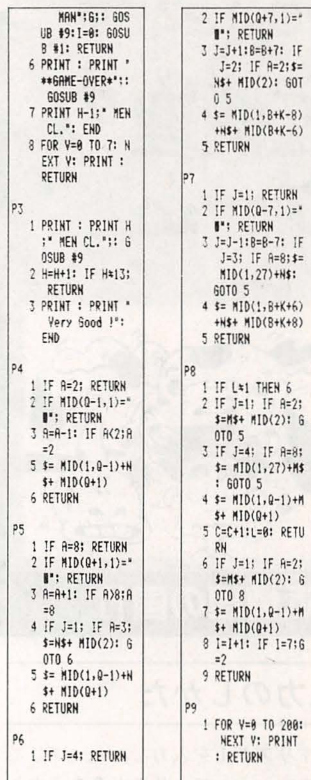
そして表示が終わると，面数が表示され，ゲームにはいります。画面の説明ですが，"［"と"］"は関係なく飾りとでも思ってください。

"■"はカベで通れません。"◆"はダイヤでこれを六つ取ると面クリアです。"△"は爆弾で通ると爆発してしまいます。ゲームがはじまると右はしの数字は，今度は階数ではなく，ダイヤを取った数です。

それから，長く考えていると爆弾が爆発してしまいます。自分は1回死ぬとゲーム・オーバーですが，6面からでてくる"¥"(スペシャル)を七つ取ると1人増えます。

また，自分が1度通ったところはカベ（5面以降は爆弾）になってしまいます。以上のくり返しです。

パズルランドのプログラム・リスト



```
P0
  20 VAC : PRINT "PU
     ZZLE-LAND":: GO
     SUB #9:G=1:H=1:
     M$=" "
  34 J=1:P=1
  35 GOSUB #1: PRINT
      CSR1;"[": MID(
     P,7):"]";J:: GO
     SUB #9
  36 P=P+7:J=J+1: IF
      J<5 THEN 35
  37 A=5:B=1:C=0:J=1
     :W=0
  40 PRINT CSR2;H;"
     MEN":: GOSUB #9
  70 PRINT CSR1;"[";
      MID(B,7);"]":C
     ; CSRA;"¥":
  75 N$="■": IF H>4;
     N$="▲"
  80 K=A-2:Q=B+K: IF
      MID(Q,1)="◆":L
     =1: GOSUB #8
  90 IF MID(Q,1)="▲"
     ; GOSUB #2: GOT
     O 37
 100 IF MID(Q,1)="¥"
     ; GOSUB #8
 110 IF KEY="4": GOS
     UB #4
 120 IF KEY="6"; GOS
     UB #5
 130 IF KEY="8"; GOS
     UB #6
 140 IF KEY="2": GOS
     UB #7
 150 IF KEY="G"; GOS
     UB #2: GOTO 37
 160 IF C=6; GOSUB #
     3: GOTO 34
 165 W=W+1: IF W>70;
      GOSUB #2: GOTO
      37
 170 GOTO 70

P1
1 GOTO H+1
2 $="■ ◆   ◆
  ◆   ◆▲  ▲◆ ■◆ ▲
  ■": RETURN
3 $="◆      ■ ◆ ◆
  ■◆▲ ▲ ◆  ■  ◆▲
   ": RETURN
4 $="■ ◆ ◆   ◆▲◆
  ▲  ▲■ ■   ◆  ▲◆
  ■": RETURN
5 $="■ ◆   ■◆  ◆▲
   ◆■         ◆ ◆
  ■": RETURN
6 $=" ◆     ◆▲
         ▲◆  ◆▲◆
  ◆": RETURN
7 $="¥       ▲ ◆ ◆◆
   ◆ ▲  ¥    ◆▲
  ◆": RETURN
8 $="▲◆  ¥ ◆ ▲◆
   ◆  ▲ ◆   ◆  ▲
   ": RETURN
9 $="         ▲▲◆ ◆
   ◆▲  ▲¥◆  ◆
  ◆": RETURN
10 $=" ◆     ◆ ▲ ◆▲
   ▲◆ ◆ ▲ ◆ ¥▲
   ": RETURN
11 $="    ◆    ◆
   ◆▲◆ ▲▲  ◆ ◆¥ ▲
   ": RETURN
12 $="◆         ▲◆▲◆
   ◆◆▲        ¥ ▲
  ◆": RETURN
13 $="     ◆ ◆▲◆
      ◆ ▲◆▲◆ ▲
   ": RETURN

P2
  1 PRINT : PRINT "
     ..''..":: G
    OSUB 8
  2 PRINT : PRINT "
    ■■■■■■■■■■■■";:
     GOSUB 8
  3 G=G-1: IF G=0 T
    HEN 6
  4 PRINT : PRINT "
       MAN";G;: GOS
    UB #9:I=0: GOSU
    B #1: RETURN
  6 PRINT : PRINT "
    **GAME-OVER*"::
     GOSUB #9
  7 PRINT H-1;" MEN
     CL.": END
  8 FOR V=0 TO 7: N
    EXT V: PRINT :
    RETURN

P3
  1 PRINT : PRINT H
    ;" MEN CL.":: G
    OSUB #9
  2 H=H+1: IF H≠13;
     RETURN
  3 PRINT : PRINT "
     Very Good !":
    END

P4
  1 IF A=2; RETURN
  2 IF MID(Q-1,1)="
    ■"; RETURN
  3 A=A-1: IF A<2;A
    =2
  5 $= MID(1,Q-1)+N
    $+ MID(Q+1)
  6 RETURN

P5
  1 IF A=8; RETURN
  2 IF MID(Q+1,1)="
    ■": RETURN
  3 A=A+1: IF A>8;A
    =8
  4 IF J=1; IF A=3;
    $=N$+ MID(2): G
    OTO 6
  5 $= MID(1,Q-1)+N
    $+ MID(Q+1)
  6 RETURN

P6
  1 IF J=4; RETURN
  2 IF MID(Q+7,1)="
    ■"; RETURN
  3 J=J+1:B=B+7: IF
     J=2; IF A=2;$=
    N$+ MID(2): GOT
    O 5
  4 $= MID(1,B+K-8)
    +N$+ MID(B+K-6)
  5 RETURN

P7
  1 IF J=1; RETURN
  2 IF MID(Q-7,1)="
    ■"; RETURN
  3 J=J-1:B=B-7: IF
     J=3; IF A=8;$=
     MID(1,27)+N$:
    GOTO 5
  4 $= MID(1,B+K+6)
    +N$+ MID(B+K+8)
  5 RETURN

P8
  1 IF L≠1 THEN 6
  2 IF J=1; IF A=2;
    $=M$+ MID(2): G
    OTO 5
  3 IF J=4; IF A=8;
    $= MID(1,27)+M$
    : GOTO 5
  4 $= MID(1,Q-1)+M
    $+ MID(Q+1)
  5 C=C+1:L=0: RETU
    RN
  6 IF J=1; IF A=2;
    $=M$+ MID(2): G
    OTO 8
  7 $= MID(1,Q-1)+M
    $+ MID(Q+1)
  8 I=I+1: IF I=7;G
    =2
  9 RETURN

P9
  1 FOR V=0 TO 200:
     NEXT V: PRINT
    : RETURN
```



▲《写真1》1面の1階。ダイヤを六つ取るのだぞ



▲《写真2》おや？ 爆弾が置いてあるぞ。最初の記憶が大切！

《第1表》変数表

A	自分の位置
B	表示用
C	ダイヤを取った数
G	自分の数
H	面数
I	スペシャルを取った数
J	自分のいる階
K	表示用
L	ダイヤのフラグ
M$	ダイヤなどを取ったあとのキャラクタ
N$	自分が通ったあとのキャラクタ
$	マップ
P	表示用
Q	表示用
V	ループ
W	時間

《第2表》ラインマップ

P0	メイン・ルーチン
P1	マップ
P2	死んだとき
P3	面クリアしたとき
P4	左に移動したとき
P5	右に移動したとき
P6	上に移動したとき
P7	下に移動したとき
P8	ダイヤやスペシャルを取ったとき
P9	ループ

大事なことを一つ忘れていました。自分は"♣"で自分のはじめの位置は1階のまん中と決まっています。12面クリアすると終わりです。

操作方法

4キー…一つ左に移動します。
6キー…一つ右に移動します。
2キー…一つ下に移動します。
8キー…一つ上に移動します。
Gキー…ギブアップします。

以上のキーをうまく使ってダイヤを六つ取ってください。

PC-1245用

近情理ゲーム

(きんじょうり)



近情理の国竹

入力のしかた

まず**リスト1**を入力し，セーブしておきます。そして，**リスト2**を入力してセーブします。

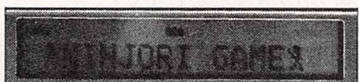
リスト1をRUNして，DEF＋Aでスタートさせます。少しすると，デモ画面になります。それが終わると，"PUSH PLAY BUTTON"と表示されます。そうしたらSTOPを押して**リスト2**をロードしてください。そして，DEF＋Aでスタートさせてください。

遊びかた

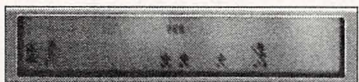
スパルタンXあるいは，北斗の拳モドキのゲームです。自分（スタート時一番左の人間）を，4と6のキーを使い，右から五つめのところまで行かせれば1面クリアです。

と中で，向かってくる敵は，大きいほうは8のキーで，小さいほうは2のキーでそれぞれやっつけてください(自分の右どなりにきたとき)。

敵とぶつかるか，タイム・オーバーになるとゲーム・オーバーです。



▲《写真1》タイトル画面です



▲《写真2》左が自分。右から敵が近づくぞ

《リスト1》マシン語データのプログラム・リスト

```
 10:"A"
 99:REM LEFT SCROOL DATA
100:POKE &C560,&F1,&E0,&
    88,&02,&00,&DB,&50,&
    02,&00,&DB,&84,&02,&
    04,&DB,&50,&02
110:POKE &C570,&F8,&DB,&
    50,&02,&FF,&DB,&50,&
    02,&F7,&DB,&88,&63,&
    01,&38,&04,&24
120:POKE &C580,&2C,&00,&
    25,&50,&63,&01,&38,&
    04,&26,&2C,&02,&27,&
    84,&63,&40,&38
130:POKE &C590,&18,&63,&
    3B,&28,&07,&02,&7C,&
    DB,&88,&70,&01,&86,&
    63,&3B,&29,&25
140:POKE &C5A0,&02,&7C,&
    DB,&89,&70,&01,&2D,&
    2D,&00,&05,&86,&02,&
    3F,&DB,&50,&02
150:POKE &C5B0,&F8,&DB,&
    02,&00,&26,&41,&29,&
    03,&37
199:"B"
200:RESTORE : FOR I=1 TO
    84 STEP 5: READ A,B,
    C,D,E: CALL 4576:
    POKE &F868,E,D,C,B,A
    : CALL &6F31: CALL &
    C560: NEXT I
210:FOR I=1 TO 15: POKE
    &F868,0,0,0,0,0:
    CALL &6F41: CALL &C5
    60: NEXT I: FOR I=1
    TO 50: NEXT I
220:WAIT 150: PRINT "PUS
    H PLAY BUTTON":
    CHAIN
500:DATA 10,10,127,10,10
    ,34,68,32,16,8,32,68
    ,34,16,8,1,2,0,0,0
510:DATA 0,0,84,84,124,0
    ,14,64,62,0,14,4,124
    ,5,2,8,8,8,8,8,56,36
    ,34,32,112
520:DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
    ,0,0,127,127,73,73,5
    4,68,40,16,8,4,0,96,
    96,0,0
530:DATA 8,68,34,18,12,1
    6,20,20,20,16,68,34,
    21,9,6,14,4,124,4,0
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
 10:"A" CALL &6F41:
    CLEAR : RANDOM :C=45
    76: WAIT 0: PRINT "
     KINJORI GAME"
 20:CALL C: WAIT 150:
    POKE &F805,96,31,43,
    84,2
 30:POKE &F86D,104,31,43
    ,68,2: CALL &5605
 40:B=0,T=0,A=&F805:
    WAIT 99: PRINT "
     READY": WAIT 0:
    PRINT "": WAIT 150
 50:IF A=&F837 THEN 200
 55:X= RND 5: IF X=2
    POKE &F868,104,31,43
    ,68,2
 60:IF X=4 POKE &F868,0,
    80,56,80,0
 70:POKE A,0,0,0,0,0:
    CALL &C560:L= PEEK (
    A+1): IF L=80 OR L=6
    8 THEN "B"
 80:K= VAL INKEY$ : IF K
    =8 POKE A,64,40,31,1
    03,4: IF PEEK (A+5)=
    2 THEN "C"
 90:IF K=2 POKE A,0,64,6
    2,118,16: IF PEEK (A
    +6)=80 THEN "C"
110:IF B>7 LET A=A-(K=4)
    *5+(K=6)*5
120:POKE A,96,31,43,84,0
    :B=B+1
125:T=T+1: IF T=50 POKE
    A,34,20,8,20,34:
    CALL &5605: WAIT 99:
    PRINT "  TIME OVER":
    GOTO 140
128:GOTO 50
130:"B" POKE A,34,20,8,2
    0,34: FOR I=1 TO 10:
    CALL C: CALL &6F41:
    NEXT I
140:WAIT 150: PRINT "**
    GAME OVER **": PRINT
    "SCORE : ";S: END
190:"C" POKE A+5,34,20,8
    ,20,34: FOR I=1 TO 3
    : NEXT I: CALL &6F41
    : POKE A+5,0,0,0,0,0
    :S=S+100: GOTO 50
200:E=0,F=0: FOR I=1 TO
    10: CALL &6F31: CALL
    C: NEXT I
210:FOR I=0 TO 19: POKE
    &F868+I,0: NEXT I
220:FOR I=1 TO 4: CALL &
    C560: NEXT I
240:GOSUB 390: CALL &1E7
    0:K= VAL INKEY$ : IF
    K=8 POKE &F823,96,31
    ,43,68,2:Z=1
250:IF K=2 POKE &F823,96
    ,31,43,72,8:Z=2
260:X= RND 2: GOTO 260+1
    0X
270:POKE &F828,14,68,43,
    31,104:Y=1: GOTO 290
280:POKE &F828,28,72,43,
    31,104:Y=2
290:FOR I=1 TO 10: NEXT
    I: IF Z<>Y CALL &6F3
    1:E=E+1
295:IF E=5 POKE &F828,16
    ,116,8,22,6: FOR I=1
    TO 20: CALL C: NEXT
    I: WAIT 99: PRINT "
       YOU WIN": GOTO 40
    0
300:GOSUB 390: CALL &1E7
    0:K= VAL INKEY$ : IF
    K=8 POKE &F823,104,3
    1,43,68,14:Z=1
310:IF K=2 POKE &F823,10
    4,31,43,72,28:Z=2
320:X= RND 2: GOTO 320+1
    0X
330:POKE &F828,2,68,43,3
    1,96:Y=1: GOTO 350
340:POKE &F828,8,72,43,3
    1,96:Y=2
350:FOR I=1 TO 10: NEXT
    I: IF Z<>Y CALL &6F3
    1:F=F+1
370:IF F=5 POKE &F823,6,
    22,8,116,16: FOR I=1
    TO 20: CALL C: NEXT
    I: PRINT "   YOU LOS
    T!": GOTO 140
380:GOTO 240
390:POKE &F823,96,31,43,
    84,0,0,84,43,31,96:
    RETURN
400:X= RND 9: WAIT 0:
    PRINT "BONUS POINT "
    ; STR$ X: CALL C
410:IF INKEY$ FOR I=1 TO
    30: CALL C: CALL &6F
    41: NEXT I: WAIT 150
    : PRINT "BONUS=";
    STR$ X;"00":S=S+100X
    : GOTO 40
420:GOTO 400
```

ボスとの対決方法

面をクリアするとボスとの対決になります。

左側が自分で右側がボスです。ここではリアルタイムではなく，シュミレーション（自分が何かするまでゲームは進行しない）になります。

最初は自分の攻撃です。頭を攻撃したいときは8，ボディーのときは2を押してください。すると，ボスは防御します。

つぎは守りです。頭を守りたいときは8，ボディーのときは2を押します。

このようにして，先に5回攻撃されたほうの負けです。

最後に

このゲームはスタート時，少しの間自分は動かないようになっています。



★つぐ美さんも，TV出演しませんか？風雲たけし城の「すもうでポン」に。(北海道小樽市・名田幸司とモダンカンカン13才)……【つぐ美：私より，編集長が…。編集長：影君，でようよ，「ドレミファドン」に。】

PC-1500＋増設RAM/1501用

PC MINI GOLF
(ピーシー ミニ ゴルフ)



ラーメン食べたい

内　容

これはゴルフゲームです。全9ホールで打数を競ってください。

遊びかた

[DEF][A]，またはRUNでゲーム・スタートです。画面（第1図参照）がでたら，[1][2][3]でクラブ(第2図参照)を選んでください。[－]でバックスピン([＋]で解除)，[4]で後ろへ飛ばす([6]で解除)こともできます。

つぎにスペース・キーを押すと，③の打力メータが伸び縮みするので，適当なところで[ENTER]を押してください。すると①にボールの状態がでて，止まると④に打数がでます。

また，障害物（第3図参照）があるので，それをさけて打ってください。

以上のことをくり返して右はしのグリーンにのせてください。

グリーン上でも同じようにして，ボールをカップに入れてください。カップをオーバーしても，再パットのときは，カップのほうへ進みます。

終わりに

キー反応が少し遅いので，キーは長めに押して，表示が変わるのを確かめてください。

①画　面	②風力，芝目	クラブ種類
	③打力メータ	④打数

《第1図》画面構成

キー	表示	クラブ	飛距離(無風)
[1]	I	サンドウェッジ	30～ 70
[2]	II	アイアン	30～150
[3]	III	ドライバー	30～250

《第2図》クラブの種類

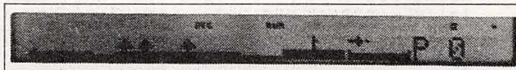
	フェアウェイ	ボールははねる
	バンカー	サンドウェッジ以外は飛ばない
	木	低い球だとひっかかる
	池	落ちるとＯＢ
	グリーン	のせるとパット

《第3図》コース上のキャラクター

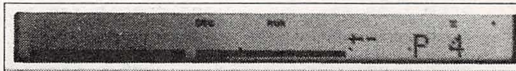
《第1表》変数表

I＄( )…キャラクターが入る
L＄( )…各ホールの地形が入る
K………クラブの種類
H………ホール・ナンバー
L………ボールの位置
L1……ボールの高さ
BA……ボールの進む方向
MO……ボールを打つ強さ
DA……打数
PA……パーの数
W………風
S………スコア(トータル)
T………トータル
SS……芝目
PO……カップの位置
PP……カップの位置(グリーン上)
EN……1のときは止まる
V………1のときボールがグリーンにのっている
V1……1のときボールが地面についている
OP……打力が弱いと1になる

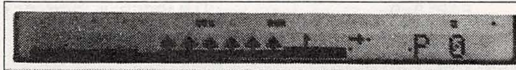
参考にしたもの
ベーマガ86年9月号
「アクションゴルフ」



▲《写真1》さあ，1ホール目。がんばっていこー



▲《写真2》よし，グリーンにのると，こんな画面に



▲《写真3》2ホール目。なかなかむずかしいぞ

PC MINI GOLFのプログラム・リスト

```
10:"A":CLEAR :
   RANDOM :
   RESTORE 1230:
   POKE &764E,16
20:DIM I$(11),L(1
   06):H=1:L=1:L1
   =16:Q1=1:OG=1:
   BA=1
30:G$="60":GOSUB
   1230:RESTORE 1
   140:READ PA
70:WAIT 150:PRINT
   " ***** PC min
   i GOLF *****":
   BEEP 3
80:PRINT "TOTAL S
   CORE";S;"  TOT
   AL";T:BEEP 1
 90:PRINT "NO.";H;
    " HOLL  PAR";P
    A:BEEP 3
100:GOSUB 730:
    GOSUB 750:W1=
    RND 11:W1=W1-6
    :W=W1*2
110:DA=DA+D:GOSUB
    800:GOSUB 760:
    GOSUB 860
120:G=0:N=1:OP=0:B
    A=1:BB=1:K=3:G
    A=0:GB=0
130:K$=INKEY$ :
    POKE &764E,2^(
    7-K)+GA+GB
140:IF K$="1"OR K$
    ="2"OR K$="3"
    OR K$="4"OR K$
    ="6"OR K$="+"
    OR K$="-"OR K$
    =" "GOTO K$
150:GOTO 130
160:"1":K=1:GOTO 1
    30
170:"2":K=2:GOTO 1
    30
180:"3":K=3:GOTO 1
    30
190:"-"BB=-1:GA=2:
    GOTO 130
195:"+"BB=1:GA=0:
    GOTO 130
200:"4"BA=-1:GB=4:
    GOTO 130
202:"6"BA=1:GB=0:
    GOTO 130
208:" ":BEEP 1,50,
    50:GOSUB 820:
    BEEP 1
210:IF Q1=10LET Q1
    =(K=1):W=W/2:
    IF Q1=0LET MO=
    0:Q1=10:D=1:
    GOTO 230
220:MO=(Q*K+BA*W)/
    Q1:L2=1
230:IF MO<1LET OP=
    1:GOTO 340
240:OP=0:L3=L1:L4=
    L:Q1=1:D=0
250:IF MO<15LET OP
    =1:L2=4+(L1<32
    )*4
```

★10　IF KAGE=KAPOSHI THEN KILL KAGE：END ELSE KILL HEN：END…さて，パソコンに殺されたのは影さん，編さん，どっち？(千葉県印旛郡・小川明彦14才)……【影：ウーム。】

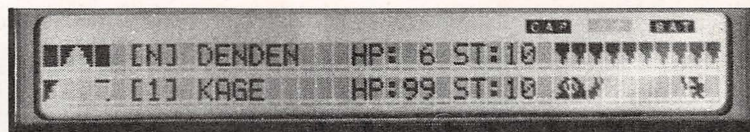
```
260:GOSUB 860:G=0
270:FOR O=1TO 7
280:L1=L1/2:IF L1<
    L2LET L1=L2:
    GOTO 300
290:L=L+BA:GOSUB 9
    30:GOSUB 860:
    NEXT O
300:FOR O1=1TO MO-
    (O+7):L=L+BA:
    GOSUB 930:
    GOSUB 860
310:NEXT O1:FOR O2
    =1TO 7
320:L1=L1*2:L=L+BA
    :GOSUB 880:
    GOSUB 860:IF V
    1=1THEN 340
330:NEXT O2
340:IF EN<>1AND OP
    <>1THEN 365
350:GOTO 420
360:ON MUGOSUB 103
    0,1040:GOTO 11
    0
365:IF BA=-1AND (B
    B=1OR BB=-1)
    LET BA=(BB=-1)
    *2-1:BB=-BB:
    GOTO 370
368:BA=BB
370:L1=L1/2:L=L+BB
    :GOSUB 880:
    GOSUB 860:IF V
    1=1GOTO 420
380:FOR I=1TO MO/(
    12+(BB=-1)*5):
    L=L+BB:GOSUB 8
    80:GOSUB 860:
    IF V1=1GOTO 42
    0
390:NEXT I:FOR I=1
    TO 7
400:L=L+BB:L1=L1*2
    :GOSUB 880:
    GOSUB 860:IF V
    1=1THEN 420
410:NEXT I
420:IF V<>1THEN 36
    0
430:FOR BE=1TO 3:
    BEEP 1,30,80:
    BEEP 1,20,60:
    BEEP 1,30,80:
    BEEP 1,100-BE*
    20,BE*100:NEXT
    BE
440:DA=DA+D:GOSUB
    800:D=0
450:IF (POINT L)=1
    27GOTO 600
460:FOR I=0TO 104:
    IF I>PO*5AND I
    <PO*5+5LET G$=
    "00"
470:GCURSOR I:
    GPRINT G$;:G$=
    "60":NEXT I
480:GOSUB 750
490:W1=SS:SS=SS*3:
    L=5*(21-(104-L
    ))-1:L1=16:L3=
    L1:N=2:BA=1
500:DA=DA+D:BA=1:D
    =1
510:GOSUB 800:
    GOSUB 760:
    GOSUB 860
520:IF INKEY$ =" "
    BEEP 1,50,50:
    GOSUB 820:BEEP
    1:GOTO 540
530:GOTO 520
540:PP=PO*5:V=0:G=
    (L>PP):L4=L:BA
    =1-(G=1)*2
550:MO=(Q*6+BA*SS)
    :IF MO<1LET MO
    =1
560:FOR PW=1TO MO
570:L=L+BA:GOSUB 9
    30:GOSUB 860
580:IF L>PPAND L<P
    P+5GOSUB 1050:
    IF V=1THEN 600
590:NEXT PW:BEEP 1
    ,150,50:D=1:
    GOTO 500
600:BEEP 10:DA=DA+
    D:GOSUB 800:
    WAIT 200:PRINT
610:WAIT 0:PRINT "
       * CUP    I
    N !!! *":BEEP
    5,20,100:WAIT
    150:PRINT
620:T=T+DA:S1=DA-P
    A:S=S+S1:GOSUB
    1070
630:CLS :WAIT 0:
    PRINT "NO.";H;
    " HOLL  CLEAR!
    ":BEEP 15,40,1
    00
640:WAIT 200:PRINT
    "PAR";PA;" DA
    SUU";DA:BEEP 1
650:PRINT "SCORE";
    S1;"  *";ME$;"
    *":BEEP 5
660:H=H+1:DA=0:L=1
    :L1=16:V=0:V1=
    0:D=0
670:IF H<>10READ P
    A:GOTO 80
680:CLS :WAIT 200:
    PRINT "SCORE T
    OTAL";S;"  TOT
    AL";T:BEEP 5
690:PRINT "    >>>
    GAME   END <<
    <"
700:FOR BE=1TO 2:
    BEEP 1,90,50:
    BEEP 1,70,50:
    BEEP 1,150,90:
    BEEP 1,150,100
    :BEEP 1,60,60
710:BEEP 1,350-BE*
    150,BE*200:
    NEXT BE
720:END
730:CLS :GCURSOR 0
    :WAIT 0:READ M
    $:FOR I=1TO 12
    :V=VAL MID$ (M
    $,I,1):GPRINT
    I$(V);:NEXT I:
    READ PO,SS
740:GPRINT I$(5);I
    $(5);I$(5):
    GCURSOR 84+PO:
    GPRINT I$(6):
    RETURN
750:FOR I=0TO 106:
    L(I)=POINT I:
    BEEP 1,20,1:
    NEXT I:RETURN
760:C=8+SGN (W1)
770:GCURSOR 106:
    GPRINT I$(C);
780:FOR I=1TO ABS
    (W1):GCURSOR 1
    11+I:GPRINT I$
    (10+(C=8));:
    NEXT I:GCURSOR
    126:GPRINT "10
    ";RETURN
800:FOR I=0TO 20:
    GCURSOR 106+I:
    GPRINT "00":
    NEXT I
810:GCURSOR 128:
    PRINT "P";DA:
    RETURN
820:FOR I=1TO 21:
    GCURSOR 105+I:
    GPRINT POINT (
    105+I)OR 96:IF
    INKEY$ =CHR$ 1
    3LET Q$=I:
    RETURN
830:NEXT I
840:FOR I=0TO 20:
    GCURSOR 126-I:
    GPRINT POINT (
    126-I)AND 31:
    IF INKEY$ =
    CHR$ 13LET Q=2
    1-I:RETURN
850:NEXT I:GOTO 82
    0
860:GCURSOR L:
    GPRINT POINT L
    OR L1;:GCURSOR
    L-BA:GPRINT L(
    L-BA)AND POINT
    (L-BA);:RETURN
880:X=POINT L:IF X
    =0AND L1=64
    GOTO 1000
890:IF X=64AND L1>
    =32LET EN=1:MU
    =1:Q1=10:D=1:
    GOTO 950
900:IF X=96AND L1>
    =16LET EN=0:D=
    1:MU=2:Q1=1:
    GOTO 950
910:IF (X=112OR X=
    127OR X=114)
    AND L1>=8LET E
    N=0:D=1:V=1:Q1
    =1:GOTO 950
920:IF X=108OR X=1
    10LET EN=1:D=1
    :Q1=1.5:GOSUB
    970:GOTO 110
930:IF L>104OR L<1
    THEN 1000
940:V1=0:V=0:
    RETURN
950:IF (X<>127)AND
    (XOR L1)=XLET
    L1=L1/2:GOTO 9
    50
960:V1=1:RETURN
970:GOSUB 860:BEEP
    1,200,200:L1=1
    6
980:FOR I=1TO 7:L=
    L-BA:IF POINT
    L=96AND BA=-1
    GCURSOR L-6:
    GPRINT I$(2):
    GOSUB 860:
    RETURN
985:IF POINT L=96
    GCURSOR L:
    GPRINT I$(2):
    GOSUB 860:
    RETURN
990:NEXT I:RETURN
1000:GOSUB 860:
     BEEP 3,250,2
     00:L1=L3
1010:GCURSOR L:
     GPRINT L(L):
     L=L4:GOSUB 8
     80:GOSUB 860
     :IF POINT (L
     +BA)=104LET
     Q1=1.5
1020:D=2:ON NGOTO
     110,500
1030:BEEP 2,150,5
     0:RETURN
1040:BEEP 1,50,50
     :RETURN
1050:V=(MO-PW<18)
     :RETURN
1070:ON (3-S1)
     GOTO 1090,11
     00,1110,1120
     ,1130
1080:ME$="":
     RETURN
1090:ME$="DOBLE B
     OGEY":RETURN
1100:ME$="BOGEY":
     RETURN
1110:ME$="PAR":
     RETURN
1120:ME$="BIRDIE"
     :RETURN
1130:ME$="EAGLEL"
     :RETURN
1140:DATA 4,"1113
     22121133",10
     ,-3
1150:DATA 4,"1111
     13222222",7,
     -2
1160:DATA 4,"1322
     14443122",15
     ,2
1170:DATA 4,"1333
     12214313",3,
     -4
1180:DATA 4,"1222
     41231222",13
     ,1
1190:DATA 5,"1444
     44121444",8,
     5
1200:DATA 5,"1441
     22212421",16
     ,-5
1210:DATA 4,"1212
     12141314",10
     ,1
1220:DATA 5,"1222
     13431433",19
     ,5
1230:FOR I=1TO 11
     :READ I$(I):
     NEXT I
1240:DATA "606060
     60606060","6
     0686C7E6C686
     0","40404040
     404040","000
     00000000000"
1250:DATA "707070
     70707070","7
     F72","120702
     0202","10","
     1202020702",
     "02","00"
1260:RETURN
```

★つい最近から買ったベーマガ。たいへんおもしろいじゃあないですか。それに安い。僕にとってお買得の値段。この本でパソコンを勉強しています。(静岡県浜松市・寺田善一13才)……【影：もう君は毎月買いたくなってきた～。】

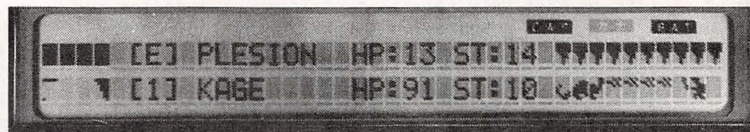
PC-2001用
THE LEGEND OF THE LIGHT
(ザ レジェンド オブ ザ ライト)



縣　俊介



▲《写真1》さあ，王冠を求めて地下迷宮へ！



▲《写真2》敵と会うと画面右に表示される



▲《写真3》でたな！ タコの化け物め。おっと危ない

「光の王冠失われ，世に邪悪があふれるとき，光の騎士あらわれ，邪悪なる影は亡びるであろう」。

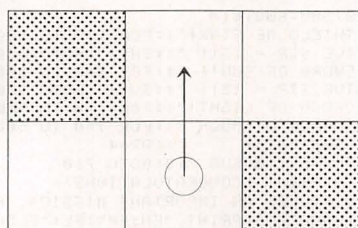
あなたは失われた王冠を求めて，地下迷宮に入って行く1人の若者です。あなたが伝説の光の騎士であるかどうか，それはあなたしだいなのです。

では，Good Luck！

遊びかた

8246で前後左右に動きます。左の3Dマップは手前が自分の存在場所，向こうが一つ向こうを表します。ですから，**第1図**のような場合，**第2図**のように表されるわけです。

3Dマップの右側の上は方向，下は

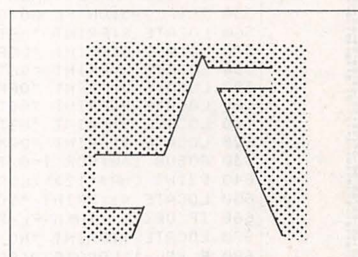


《第1図》こんな迷路は？

迷宮の階を表します。

戦闘のときは，1で攻撃，0で逃げます。敵のSTを見て戦ってください。ここで気をつけることは，剣などを入手したときにあがるSTは攻撃専門のもので，防御にはなんの役にもたたないということです。

逆に，盾で得たSTは攻撃には役立ちません。画面にでているST値は攻撃用のものですから，それから剣の威力を引いて盾の強度をたした防御力も



《第2図》このように表示される

常に把握していてください。

宝箱その他，たくさんのナゾを作っておきました。むずかしいかも知れませんが，自分で発見したほうがおもしろいでしょう。

一つだけヒントを言いましょう。最初は北東の洞窟をさぐってみてください。マッピングなしではまずとけませんよ。

PC-2001

THE LEGEND OF THE LIGHTのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:CONSOLE 0,0,0:GOTO 890
20 GOSUB 120
30 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 30
40 IF I$="0" THEN 80 ELSE IF I$<>"1" THEN 30
50 FOR I=76 TO 73 STEP -1:LOCATE I:PRINT Y$;" ";:FOR J=0 TO 3:NEXT J,I
60 DA=RND(1)*(ST+SW-TS+20)-9:IF DA<1 THEN GOSUB 120:GOTO 90
70 LOCATE 72:PRINT "*";:BEEP 31,1:TH=TH-DA:GOSUB 160:GOTO 20
80 HP=HP-RND(1)*TS¥3¥AR:GOSUB 140:GOSUB 780:GOSUB 800:GOSUB 770:BO=0:GOTO 490
90 FOR I=0 TO 60:NEXT:FOR I=73 TO 76:LOCATE I:PRINT CHR$(&HE3);:NEXT
100 DA=RND(1)*(TS-ST-SH+20)-9:IF DA<1 THEN 20
110 LOCATE 77:PRINT "*";:BEEP 1,1:HP=HP-DA*2¥AR:GOSUB 140:GOTO 20
120 LOCATE 70:PRINT CHR$(&HE0)+CHR$(&HE1)+CHR$(&HE2)+"    "+Y$;:RETURN
130 LOCATE 67:PRINTUSING "##";ST+SW;
140 LOCATE 61:PRINTUSING "##";HP;:IF HP>0 THEN RETURN
150 LOCATE 70:PRINT "GAME OVER":END
160 LOCATE 21:PRINTUSING "##";TH;:IF TH>0 THEN RETURN
170 IF BO=1 THEN 210 ELSE IF BO=4 THEN 280
180 EX(FL,R)=EX(FL,R)+1:IF (EX(FL,R) MOD 2)=0 AND EX(FL,R)<9 THEN ST=ST+1
190 HP=HP+R+1:IF HP>99 THEN HP=99
200 GOSUB 130:GOSUB 780:GOSUB 800:GOSUB 770:BO=0:GOTO 490
210 BO(FL)=1:OP(FL)=1:R=14:ON FL GOTO 220,240,260
220 LOCATE 9:PRINT "GET A LONG SWORD!! ";:FOR I=0 TO 600:NEXT
230 LOCATE 9:PRINT "OFFENSIVE STR = 6!! ";:SW=6:GOTO 190
240 LOCATE 9:PRINT "GET A CHAIN MAIL!!   ";:FOR I=0 TO 600:NEXT
250 LOCATE 9:PRINT "DAMAGE 33% CUT!! ";:AR=3:GOTO 190
```

★Oh！M○にはX68000の広告があるのに，なぜベーマガにはないんですか？いったいなぜ？(埼玉県熊谷市・石坂洋一15才)……【影：みんなでX68000をベーマガに載せる会を結成して，シャープさんに電話しまくろう。】

```
260 LOCATE 9:PRINT "GET A LARGE SHIELD!! ";:FOR I=0 TO 600:NEXT
270 LOCATE 9:PRINT "DEFENSIVE STR = 5!! ";:SH=6:GOTO 190
280 BO(FL+3)=1:TR(FL)=RND(1)*4+1:ST=ST+3:R=14:GOTO 190
290 M1=VAL(MID$(MA$(FL,Y+DX),X-DY,1))
300 M2=VAL(MID$(MA$(FL,Y-DX),X+DY,1))
310 M3=VAL(MID$(MA$(FL,Y+DX+DY),X+DX-DY,1))
320 M4=VAL(MID$(MA$(FL,Y-DX+DY),X+DX+DY,1))
330 M0=VAL(MID$(MA$(FL,Y+DY),X+DX,1))
340 IF DY=1 THEN CO$="N" ELSE IF DY=-1 THEN CO$="S"
350 IF DX=1 THEN CO$="E" ELSE IF DX=-1 THEN CO$="W"
360 IF M1=9 THEN M1$=CHR$(&HE0) ELSE M1$=CHR$(&HE6)
370 IF M2=9 THEN M2$=CHR$(&HE1) ELSE M2$=CHR$(&HE7)
380 ON M0 GOTO 390,390,390,390,430,430,430,430,420
390 IF M3=9 THEN M3$=CHR$(&HE0) ELSE M3$=CHR$(&HE2)
400 IF M4=9 THEN M4$=CHR$(&HE1) ELSE M4$=CHR$(&HE3)
410 GOTO 440
420 M3$=CHR$(&HE4):M4$=M3$:GOTO 440
430 M3$=CHR$(&HE8):M4$=CHR$(&HE9):GOTO 440
440 LOCATE 0:PRINT CHR$(&HE4)+M3$+M4$+CHR$(&HE4);:LOCATE 40:PRINT M1$+"  "+M2$;
450 LOCATE 5:PRINT "["+CO$+"]";
460 LOCATE 45:PRINTUSING "[#]";FL;
470 IF BO THEN ON BO+FL-1 GOSUB 820,830,840,850,870,880,860:GOTO 20
480 R=RND(1)*11:IF R>7 THEN LOCATE 9:PRINT "BATTLE!";:GOSUB 810:GOTO 20
490 ON VAL(INKEY$)¥2 GOTO 500,510,520,530:GOTO 490
500 DX=-1*DX:DY=-1*DY:GOTO 290
510 DZ=DY:DY=DX:DX=-1*DZ:GOTO 290
520 DZ=DX:DX=DY:DY=-1*DZ:GOTO 290
530 ON M0 GOTO 540,540,540,540,660,680,690,690,700
540 IF M0<>TR(FL) THEN 710
550 TR(FL)=5:ON FL GOTO 560,580,600,610
560 LOCATE 9:PRINT "GET A SHIELD OF STAR!";:FOR I=0 TO 500:NEXT
570 LOCATE 9:PRINT "DEFENSIVE STR = 13!! ";:SH=13:GOTO 630
580 LOCATE 9:PRINT "GET A SWORD OF SUN!! ";:FOR I=0 TO 500:NEXT
590 LOCATE 9:PRINT "OFFENSIVE STR = 13!! ";:SW=13:GOTO 630
600 LOCATE 9:PRINT "GET A CROWN OF LIGHT!";:FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO 640
610 LOCATE 9:PRINT "GET AN ARMOR OF MOON!";:FOR I=0 TO 500:NEXT
620 LOCATE 9:PRINT "DAMAGE 50% CUT!!     ";:AR=4
630 GOSUB 130:FOR I=0 TO 500:NEXT:GOSUB 770:GOTO 710
640 PRINT CHR$(12);:LOCATE 9:PRINT "CONGRATULATIONS!!      ";:BEEP 31,5
650 LOCATE 41:PRINT "YOU FULFILLED AN IMPORTANT MISSION. END":END
660 IF OP(FL) THEN FL=FL+1:LOCATE 9:PRINT "ENTER";FL;"FLOOR";:GOTO 630
670 LOCATE 9:PRINT "NO THROUGH ROAD";:GOTO 630
680 FL=FL-1:LOCATE 9:PRINT "ENTER";FL;"FLOOR";:GOTO 630
690 BO=1+3*(M0-7):IF BO(BO+FL-1) THEN BO=0:GOTO 710 ELSE 710
700 LOCATE 0:PRINT "WALL";:BEEP 1,1:GOTO 290
710 X=X+DX:Y=Y+DY:GOTO 290
720 READ TN$,TN,TB:FOR I=0 TO 19:READ A$:POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXT
730 IF BO THEN TH=TB:TS=TB:GOTO 750
740 TH=TN+RND(1)*5+FL*6:TS=TN+RND(1)*5+FL*7
750 LOCATE 9:PRINTUSING "&        & HP:## ST:##";TN$;TH;TS;
760 RESTORE 1060:FOR I=0 TO 9:READ A$:POKE &HFCC2+I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
770 LOCATE 9:PRINT "                    ";:RETURN
780 LOCATE 70:PRINT "     ";Y$;:RETURN
790 RESTORE 1040:FOR I=0 TO 24:READ A$:POKE &HFCC7+I,VAL("&H"+A$):NEXT
800 RESTORE 1050:FOR I=0 TO 24:READ A$:POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
810 R=RND(1)*4:ON R+FL GOTO 820,830,840,850,860,870,880
820 RESTORE 1070:GOTO 720
830 RESTORE 1080:GOTO 720
840 RESTORE 1090:GOTO 720
850 RESTORE 1100:GOTO 720
860 RESTORE 1110:GOTO 720
870 RESTORE 1120:GOTO 720
880 RESTORE 1130:GOTO 720
890 LOCATE 5:PRINT "THE LEGEND OF THE LIGHT";
900 DIM MA$(4,12):FOR I=1 TO 4:TR(I)=5:FOR J=1 TO 12:READ MA$(I,J):NEXT J,I
910 LOCATE 50:INPUT "WHAT IS YOUR NAME";NA$
920 Y$=CHR$(&HE4)+CHR$(&HE5):GOSUB 760:GOSUB 780:GOSUB 790
930 FL=1:X=2:Y=2:DX=0:DY=1:CO$="N":HP=99:ST=10:AR=2
940 FOR I=30 TO 39:LOCATE I:PRINT CHR$(&HE5);:NEXT
950 LOCATE 49:PRINTUSING "&        & HP:## ST:##";NA$;HP;ST;:GOTO 290
960 DATA 9999999999,9000095919,9090900009,9009909909,9900092908,9399090009
970 DATA 9000090907,9099900999,9000009500,9094909990,9000000000,9999999999
980 DATA 9999999999,9000000695,9099999900,9008910009,9999999905,9000792909
990 DATA 9399900000,9090009990,9090909600,9090009990,9000900004,9999999999
1000 DATA9999999999,9500990906,9990000009,9109990909,9900009596,9009900090
1010 DATA9900899990,9799900000,9000009290,9093900000,9000009594,9999999999
1020 DATA9999999999,9690000909,9000900000,9090909990,9090009690,9999909000
1030 DATA9192989999,9090999000,9000000090,9990909990,9300000694,9999999999
1040 DATA 7,F,7F,1F,7,41,1,1,1,1,1,1,1,1,41,7F,7F,F,7,3,3,7,F,7F,7F
1050 DATA 7F,3F,F,3,1,1,3,F,3F,7F,7B,3B,B,3,1,1,3,B,3B,7B,7F,7F,7F,7F,7F
1060 DATA 0,0,0,3,C,9,6B,3F,7C,5C
1070 DATA DENDEN,0,13,40,6C,7E,73,6D,6D,73,7E,7C,70,70,78,3F,C,3,4,6,5,7,2
1080 DATA PLESION,5,35,18,24,40,60,30,38,7C,5E,1E,3E,7C,5C,18,F,3,2,2,5,2,5
1090 DATA OCTOPUS,10,50,4F,59,70,66,2F,7F,2F,7E,2C,70,7E,5B,9,49,30,20,70,38,38,
10
1100 DATA CENTAUR,20,60,70,8,78,18,18,1F,78,1F,6B,8,49,36,8,0,0,0,8,8,8,8
1110 DATA SCORPION,26,70,6,F,19,59,31,73,3A,78,5C,3C,5C,28,20,70,50,2,0,5,0,5
1120 DATA ANGILAS,35,80,40,60,78,3E,3C,7F,7E,5F,3E,7F,7C,5E,1C,2C,8,10,10,28,10,
28
1130 DATA DRAGON,50,99,18,24,40,40,60,6A,75,3A,7D,5E,3E,7C,4E,7,5,2,2,5,2,5
```

★やーい，影さん。聞いておどろくな。私はゲーセンのブラック・リストの最初のページにのってるんだぞ。(大阪府高槻市・**不死身のゴリさん17才**)……**【影**：山下先生なんて，シビック3ドアハッチバックに乗ってんだぜ。**】**



BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オールマシン語のソフト，また，実用ソフトを選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなども必ずつける)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。**Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事の**タイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　　　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLEⅡ・Ⅱe/コモドール64/MAXMACHINE/ぴゅう太/JX/RX-78/SMC-777/JR-800/PC-8201/FX-750Pなどの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。**実用プログラム**もこのコーナーで掲載します。

FM77AVシリーズ(V3.3, V3.4)用

SURVIVE(サバイブ)



森　武志

ストーリー

宇宙士官学校に体験入学したあなたは，スペース・コロニーでの生活を楽しんでいた。

今日は，スペース・シップでの訓練の日，あなたは艦長の話しを聞いていた。そのとき，外が急に明るくなった。あたりを見てみると，スペース・コロニーは爆発していた。

「いったい何があったんだ!!」

あなたは，急いで訓練用スペース・シップに乗り，地球に向かった。

遊びかた

はじめにCAPキーをONにしてください。操作のしかたは8246で前後左右に移動します。左上の数字は現在位置を表しています。コロニーなどで「調査しますか？」など聞いてくるのでY／Nで答えてください。

敵と出会ったら，戦うか逃げるか聞いてくるので12で答えてください。

エネルギーは，はじめは100で1回移動すると2ずつ減ります。パワーは，300から400ちかくまであがります。

プログラム

グラフィックは，ほとんどライン&ペンなので，適当に変えてください。

★　★

CHECKER FLAG

編：ロールプレイング・ゲームですよ。

影：なかなか凝ってますね。

Dr.D：そうだな，ウインドウ方式で，敵のキャラクターも大きいし，まずまずのできだと言えるんじゃないかな。

編：画面左上に，座標が書いてあるので，自分の位置が簡単にわかりますね。

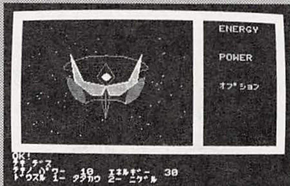
Dr.D：これぐらいの気づかいは，してほしいものだ。

編：プログラムについてはどうですか？

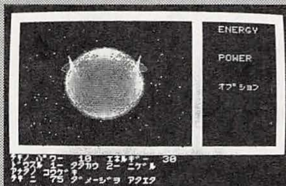
Dr.D：リストは少し長めだが，まずまずまとまっているゾ。背景が変わらないので，マップデータは，あれだけ広いにもかかわらず短くまとまっているな。

影：FM77AVも，ランダム・コーナー脱出は近いのでしょうか？

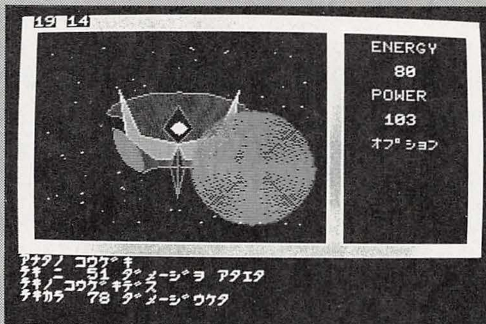
Dr.D：まだまだ，投稿の量が十分だとは言えないゾ!! FM77AVユーザーよ，がんばれ!!



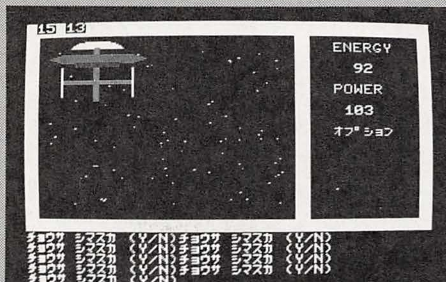
▲《写真1》ゲーム・スタート！おっと，いきなり敵と出会った



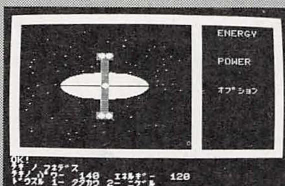
▲《写真2》やった!!攻撃成功だ!!相手をやっつけたゾ!!



▲《写真3》やばい!!やられてしまったゾ!!ゲーム・オーバー



▶《写真4》ここは，味方の宇宙船。エネルギーが補給できる



◀《写真5》これは，敵の宇宙船です。敵のパワーに注意

★おっと！あぶねえ，もうちょっとでボツ箱に落ちるところだったぜ，もう2度とあんなところへは落ちたくないよー。(神奈川県川崎市・おれの88MHは調子いい12才)……【影：私が助けてあげたのだゾ。感謝しなさい!!】

```
10 '[redacted] ショキ セッテイ [redacted]
20 SCREEN@ 1:RANDOMIZE TIME/4:GOSUB 2030:GOSUB 1650
30 CLS:CONSOLE 20,5
40 DIM A(5),B(2),C(2),BP(2):A(1)=1
50 A(1)=1:A(2)=1:A(3)=1:X=15:Y=17:P=100:E1=100:E2=100
60 CLS:GOSUB 1570:GOSUB 370
70 '[redacted] キー ショリ [redacted]
80 PRINT "ト゛ウスル? (8,2,4,6)";:K$=INPUT$(1):PRINT K$
90 IF K$="8" THEN Y=Y+(Y>1):GOTO 140
100 IF K$="2" THEN Y=Y-(Y<19):GOTO 140
110 IF K$="4" THEN X=X+(X>1):GOTO 140
120 IF K$="6" THEN X=X-(X<19):GOTO140
130 BEEP:PRINT "ERROR!!":GOTO 80
140 '[redacted] メイン [redacted]
150 PRINT "OK!":E1=E1-1*A(1)-1:IF E1<0 THEN 1720
160 FOR I=1 TO 2:B(I)=VAL("&H"+MID$(MP$(X,Y),I,1)):NEXT I
170 IF A(3)=3 THEN IF B(1)=5 OR B(1)=6 THEN B(1)=7
180 ON B(1)+1 GOTO 190,210,210,230,250,270,290,310
190 '--------------- ウチュウ -----------------------------------------
200 PRINT "メノマエ ニ ホシカ" ミエマス":GOSUB 370:GOTO 340
210 '--------------- コロニー -----------------------------------------
220 PRINT "コロニー テ"ス":GOSUB 420:GOTO 340
230 '--------------- ツキ ---------------------------------------------
240 PRINT "ツキ テ"ス":GOSUB 690:GOTO 340
250 '--------------- チキュウ -----------------------------------------
260 PRINT "チキュウ ニ ツキマシタ":GOSUB 800:GOTO 340
270 '--------------- エネニー A ---------------------------------------
280 PRINT "テキ テ"ス":C(1)=B(2)*10+10:C(2)=C(1)/2+10:GOSUB 920:GOTO 340
290 '--------------- エネニー B ---------------------------------------
300 PRINT "テキ テ"ス":C(1)=B(2)*10:C(2)=(C(1)/2+10)*2:GOSUB 920:GOTO 340
310 '--------------- エネニー シップ° ----------------------------------
320 PRINT "テキ ノ フネテ"ス":C(1)=B(2)*10+50:C(2)=C(1)/2+50:GOSUB 1130:GOTO  340
330 '-------------------------------------------------------------------
340 LOCATE 31,4:PRINT USING"###";E1:LOCATE 31,8:PRINT USING"###";P
350 LOCATE 1,0:PRINT USING"##";X:LOCATE 4,0:PRINT USING"##";Y
360 LOCATE 0,25:GOTO 70
370 '[redacted] ウチュウ [redacted]
380 LINE(11,11)-(209,149),PSET,0,BF
390 FOR I=1 TO 80
400 PSET (INT(RND(1)*180)+20,INT(RND(1)*120)+20,INT(RND(1)*7)+1)
410 NEXT I:RETURN
420 '[redacted] コロニー [redacted]
430 RESTORE 2260:SCREEN@1
440 CIRCLE (57,20),20,[155,0,255],,3,,5,0,F,PSET
450 FOR I=1 TO 9:READ D
460 ON D GOTO 470,490,510,520,530
470 READ D1X,D1Y,D2X,D2Y
480 LINE (D1X,D1Y)-(D2X,D2Y),PSET,[135,135,135],BF:GOTO 550
490 READ D1Y
500 CONNECT (20,28)-(30,D1Y)-(85,D1Y)-(95,28),[120,120,120],PSET:GOTO 550
510 PAINT(30,28),[120,120,120]:GOTO 550
520 LINE (40,31)-(75,34),PSET,[110,110,110],BF:GOTO 550
530 READ D1X
540 LINE (D1X,35)-(D1X,57),PSET,7
550 NEXT I
560 PRINT"エネルキ"- ヲ ホキュウシマス":E1=E2
570 GOSUB 1520
580 IF K$="N" THEN RETURN
590 IF B(1)=1 THEN PRINT"ナニモ アリマセン":RETURN
600 IF A(4)=0 THEN PRINT "ナニモ アリマセン":RETURN
610 ON B(2) GOTO 620,640,660
620 PRINT "ハ"トル システム ヲ ミツケマシタ":P=INT(P/3+100):A(2)=2
630 LOCATE 28,13:PRINT "ハ"トル システム":GOTO 680
640 PRINT "シールト" システム ヲ ミツケマシタ":A(3)=3
650 LOCATE 28,14:PRINT "シールト" システム":GOTO 680
660 PRINT "エネルキ"- コア ヲ ミツケマシタ":A(1)=-1:E2=200
670 LOCATE 28,12:PRINT "エネルキ"- コア"
680 MP$(X,Y)="10":RETURN
690 '[redacted] ツキ [redacted]
700 FOR I=1 TO 190
710 CIRCLE (208,148),I,[248-I,250-I,0],,48,,5,,75,N,PSET
720 NEXT I
730 GOSUB 1520
740 IF K$="N" THEN RETURN
750 IF A(4)<2 THEN PRINT "ナニモ アリマセン":RETURN
760 PRINT "DATAファイル ヲ ミツケマシタ ナニカ カイテマス"
770 PRINT "17-2 19-19 3-3 ト カイテイマス"
780 MP$(17,2)="21":MP$(19,19)="22"
790 RETURN
800 '[redacted] チキュウ [redacted]
810 FOR I=1 TO 98
820 CIRCLE(110,148),1*I,[157-I,0,225-I],,4495,,5,0,N,PSET
830 NEXT I
840 PRINT "チキュウニ オリマスカ (Y/N)";
850 K$=INPUT$(1)
860 IF K$="Y" OR K$="N" THEN 870 ELSE 840
870 PRINT K$
880 IF K$="N" THEN RETURN
890 IF A(3)<5 AND A(4)<5 THEN PRINT "チキュウニハ オリレマセン":RETURN
900 IF X=3 AND Y=3 AND A(5)>30 THEN GOTO 1880
910 PRINT "アッ ! オリテイクコ"トニ マワリカ" モエタ"シマシタ":GOTO 1720
920 '[redacted] エネニー [redacted]
930 RESTORE 2310
940 FOR I=1 TO 24:READ D
950 ON D GOTO 960,980,1000,1010,1020,1040,1060,1070,1080,1100
960 READ D1X,D2X,D3X,D4X
970 CONNECT(D1X,120)-(D2X,100)-(D3X,85)-(D4X,120),2,PSET:GOTO 1120
980 READ D1X
990 PAINT(D1X,100),[0,150,0],2:GOTO 1120
1000 CONNECT(110,85)-(100,75)-(110,60)-(120,75)-(110,85),2,PSET:GOTO 1120
1010 PAINT (110,82),[0,100,0],2:GOTO 1120
1020 READ D1X,D1Y,D1,D2,D3,D4,D5
1030 CIRCLE(D1X,D1Y),D1,D2,D3,D4,D5,,PSET:GOTO 1120
1040 READ D1X,D1Y
1050 PAINT(D1X,D1Y),[50,255,50],2:GOTO 1120
1060 PAINT(110,55),[0,180,2],2:GOTO 1120
1070 CIRCLE(110,75),5,5,,,,F,PSET:GOTO 1120
1080 READ D1X,D1Y,D2X,D2Y,D3X,D3Y,D4X,D4Y,D1
1090 CONNECT(D1X,D1Y)-(D2X,D2Y)-(D3X,D3Y)-(D4X,D4Y),D1,PSET:GOTO 1120
1100 READ D1X,D1Y
1110 PAINT (D1X,D1Y),[200,200,0],6:GOTO 1120
1120 NEXT I:GOTO 1250
1130 '[redacted] エネニー シップ° [redacted]
1140 RESTORE 2430
1150 FOR I=1 TO 10:READ D
1160 ON D GOTO 1170,1180,1190,1200,1220
1170 CIRCLE (110,80),50,7,,3,,,F,PSET:GOTO 1240
1180 CONNECT (60,80)-(160,80),0,PSET:GOTO 1240
1190 LINE(106,51)-(114,109),PSET,2,BF:GOTO 1240
1200 READ D1Y,D2Y
1210 LINE(101,D1Y)-(119,D2Y),PSET,[100,200,100],BF:GOTO 1240
1220 READ D1X,D1Y
1230 CIRCLE (D1X,D1Y),4,5,,,,F,PSET:GOTO 1240
1240 NEXT I:GOTO 1250
1250 '[redacted] ハ"トル [redacted]
1260 PRINT "テキノ パワー ";C(1);" エネルキ"- ";C(2)
1270 PRINT "ト"ウスル 1- タタカウ 2- ニケ"ル"
1280 K$=INPUT$(1)
```

★壊れたパソコンとかけて，影さんと解く。その心は？どちらもこのままでは，役にたたない。(埼玉県志木市・九谷誠司18才)……【編：影さんはどうすれば役にたつのだろう？つぐ美：お湯をかけて，3分間待てば？】

```
1290 IF K$="1" OR K$="2" THEN 1300 ELSE 1280
1300 IF K$="2" THEN PRINT "ﾆｹﾞﾏｽ !!":GOTO 370
1310 PRINT "ｱﾅﾀﾉ ｺｳｹﾞｷ"
1320 PLAY"V15T255@7O04A1":FOR I=0 TO 1:FOR II=1 TO 7
1330 LINE(100,80)-(65+II*5,149),XOR,II:LINE(120,80)-(155-II*5,149),XOR,II
1340 NEXT II,I:BP(1)=INT((RND(1)*P)+1*5)*A(2)
1350 PRINT "ﾃｷ ﾆ ";BP(1);"ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｱﾀｴﾀ"
1360 C(2)=C(2)-BP(1):IF C(2)<=0 THEN GOTO 1440
1370 PRINT "ﾃｷﾉ ｺｳｹﾞｷﾃﾞｽ"
1380 PLAY"V15T255@75O4C1":FOR I=0 TO 1:FOR II=1 TO 7
1390 CIRCLE(110,80),5+II*5,II,,,,,XOR
1400 NEXT II,I:BP(2)=INT(((RND(1)*C(1))+1*3)/A(3))
1410 PRINT "ﾃｷｶﾗ ";BP(2);"ﾀﾞﾒｰｼﾞｳｹﾀ"
1420 E1=E1-BP(2):IF E1<=0 THEN GOTO 1720
1430 LOCATE 31,4:PRINT USING"###";E1:LOCATE 0,25:GOTO 1260
1440 '-------------- ﾃｷｦ ﾀｵｼﾀ ------------------------------------------
1450 PLAY"@71O1A1>B2>C4>D8>E16>F8>G4"
1460 FOR I=1 TO 51
1470 CIRCLE (110,80),I,[I*5,255,0],,,,,PSET
1480 NEXT I
1490 PRINT "ﾃｷｦ ﾀｵｼﾏｼﾀ"
1500 A(4)=A(4)-(B(1)=7):P=P-INT((RND(1)*C(1))/2*(P<300)/.5)
1510 A(5)=A(5)+1:MP$(X,Y)="00":GOTO 370
1520 '[redacted] ﾁｮｳｻ [redacted]
1530 PRINT"ﾁｮｳｻ ｼﾏｽｶ (Y/N)";
1540 K$=INPUT$(1):IF K$="Y" OR K$="N" THEN 1550 ELSE 1530
1550 PRINT K$
1560 RETURN
1570 '[redacted] ｶﾞﾒﾝ [redacted]
1580 LINE (0,0)-(319,158),PSET,7,B:LINE (220,10)-(310,150),PSET,7,B
1590 LINE(10,10)-(210,150),PSET,7,B:PAINT (1,1),1,7
1600 COLOR 6
1610 LOCATE 30,2:PRINT "ENERGY"
1620 LOCATE 30,6:PRINT "POWER"
1630 LOCATE 30,10:PRINT "ｵﾌﾟｼｮﾝ"
1640 COLOR 7:LOCATE 0,24:RETURN
1650 '[redacted] ｹﾞｰﾑ ﾀｲﾄﾙ [redacted]
1660 CLS:SYMBOL (15,50),"SURVIVE",5,5,1,,PSET
1670 LOCATE 10,15,1:PRINT "PUSH [SPACE] KEY"
1680 PLAY"V15T180@27O4"
1690 PLAY"C1E2.G1C1D2.C2G1C1"
1700 IF INKEY$=" " THEN PLAY OFF:RETURN
1710 GOTO 1690
1720 '[redacted] ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ [redacted]
1730 PLAY "V15T250@71BCDEFB"
1740 FOR I=1 TO 3
1750 PALETTE 1,2:PALETTE 1,1
1760 NEXT I:PALETTE 1,2
1770 FOR I=1 TO 100
1780 CIRCLE (160,100),I,[I,255,0],,,,,PSET
1790 NEXT I
1800 LINE (11,11)-(209,149),PSET,[101,250,0],BF
1810 LINE (0,0)-(319,199),PSET,0,BF
1820 PLAY"@71O3B>C>D>E>F>B"
1830 FOR I=1 TO 100
1840 CIRCLE (160,100),I,[101+I,255,0],,,,,PSET
1850 NEXT I
1860 PRINT "ｱﾅﾀﾊ ﾁｷｭｳ ﾆ ｽｶｲｳﾁﾆ ﾔﾗﾚﾏｼﾀ"
1870 PRINT "GAME OVER":END
1880 '[redacted] ｹﾞｰﾑ END [redacted]
1890 LINE (0,0)-(319,199),PSET,[0,40,0],BF
1900 FOR I=1 TO 100
1910 PSET (INT(RND(1)*319)+1,INT(RND(1)*80)+1,INT(RND(1)*7)+1)
1920 NEXT I
1930 CIRCLE (160,150),500,[50,100,0],,1,,5,0,,PSET
1940 PAINT (160,150),[50,100,0]
1950 PRINT "ﾂｲﾆ ﾁｷｭｳﾆ ｵﾘﾙｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾏｼﾀ"
1960 PRINT "ﾑｺｳｶﾗ ﾋｶﾞ ﾉﾎﾞｯﾃｷﾏｽ"
1970 FOR I=1 TO 100
1980 CIRCLE (160,102),I,[100-I,250-I*2,0],,,5,0,,PSET
1990 CIRCLE (160,102),I,[150-I,200-I,0],,3,0,,5,,PSET
2000 NEXT I
2010 FOR I=1 TO 2:PLAY"V15T150@12O4C.E.GDCEGD.EGECDG":NEXT I
2020 PRINT "THE END":END
2030 '[redacted] MAP DATA [redacted]
2040 DIM MP$(19,19):RESTORE 2060
2050 FOR I=1 TO 19:FOR II=1 TO 19:READ MP$(II,I):NEXT II,I:RETURN
2060 '     1- 2- 3- 4- 5- 6- 7- 8- 9- A- B- C- D- E- F-10-11-12-13
2070 DATA 00,00,00,00,00,00,00,64,00,00,00,00,00,59,00,00,00,00
2080 DATA 00,00,00,00,5F,00,00,00,00,00,7F,00,00,00,00,00,00,00,00
2090 DATA 00,59,40,40,00,00,00,00,6A,00,00,00,58,00,00,00,00,00,52
2100 DATA 00,00,40,40,00,00,64,00,00,00,52,00,00,00,00,00,00,56,00
2110 DATA 00,00,00,00,6F,00,00,00,00,10,00,00,00,00,00,5E,00,00,00
2120 DATA 00,7E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,6E,00,00,00,00
2130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2140 DATA 00,00,00,30,00,00,00,00,7D,00,00,00,00,00,00,5D,00,00
2150 DATA 00,00,6D,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,5C,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7C,00,00,00,00,00,10,00,00,00,00
2190 DATA 00,52,00,00,00,00,00,67,00,00,64,00,00,00,00,00,00,00,6C
2200 DATA 00,00,00,00,5B,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2210 DATA 00,00,10,00,00,00,00,00,6B,00,00,00,00,00,00,00,58,00,00
2220 DATA 00,00,68,00,00,00,00,54,00,00,00,00,00,00,61,00,00,00,00
2230 DATA 00,00,59,00,00,00,00,00,00,54,00,00,00,00,00,00,61,00
2240 DATA 00,00,5A,00,00,00,00,00,23,00,00,00,00,00,79,00,00,00,00
2250 DATA 00,00,00,00,00,00,53,00,00,00,00,00,00,59,00,00,00,00,64,00
2260 '[redacted] ｺﾛﾆｰ DATA [redacted]
2270 DATA 1,55,20,59,32, 1,55,34,59,60, 1,30,45,85,47
2280 DATA 2,25, 2,31
2290 DATA 3,4
2300 DATA 5,30, 5,85
2310 '[redacted] ｴﾈﾆｰ DATA [redacted]
2320 DATA 1,110,105,110,110, 1,110,115,110,110
2330 DATA 2,108, 2,112
2340 DATA 3,4
2350 DATA 5,110,103,21,2,,2,,5,0, 5,58,103,30,2,1,,8,0, 5,162,103,30,2,1,,5,,7
2360 DATA 5,96,76,30,2,1,,3,,5, 5,124,76,30,2,1,0,,2
2370 DATA 6,80,90, 6,140,90
2380 DATA 5,55,80,30,2,,5,,8,,06, 5,165,80,30,2,,5,,44,,7, 5,110,65,48,2,,3,,5,0
2390 DATA 7,8
2400 DATA 9,105,95,95,95,75,80,70,50,6, 9,115,95,125,95,145,80,150,50,6
2410 DATA 9,70,50,85,80,110,85,105,95,6, 9,150,50,135,80,110,85,115,95,6
2420 DATA 10,90,85, 10,130,85
2430 '[redacted] ｴﾈﾆｰ ｼｯﾌﾟ DATA [redacted]
2440 DATA 1,2,3
2450 DATA 4,44,51, 4,109,116
2460 DATA 5,110,80, 5,106,47, 5,114,47,  5,106,113, 5,114,113
```

★ ★ ★

★編集長，ぼくは，影さんを飼ってみたいと思っています。どのような点に注意して飼育すればよいのですか（島根県遡摩郡・吉村　剛15才）……【編：水をあたえない，夜中に食べものをあたえない。影：私はグレムリンか！】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR以上(N88-BASIC V2モード)用

VIDEO GAME
ビデオゲーム

DARIUS(ダライアス)

―宇宙洞窟のテーマ―

© タイトー

by Yu-You

はじめに

みなさん，こんにちは。ユーユーで～す。先月デビューしたばかりの新人ですが，名前覚えてくれましたか？

ところで，今月から装いも新たに，「ゲーム・ミュージック・プログラム」のコーナーとしてスタートをきることになりました。もちろん，ビデオゲーム以外のファミコン，パソコン・ゲーム・ミュージックも紹介していきます。どしどし投稿してくださいね。

では，さっそく今月もいってみようか～。

ダライアスって…

みなさん，ダライアスってゲーム，プレイしたことがありますか？　みなさんも，ゲーム・センターで見かけたら，ぜひ，ぜひ，プレイしてみてくださいネ!!

このゲームの大きな特徴を，ざっとまとめてみます。

① 鏡を利用することで，三つのディスプレイを異和感をあたえずにつなげている。
② 2人同時プレーができる。
③ シートの下に振動板が入っているため，やられたときなど，ものすごい迫力のもとにそれを実感できる(ドラムにも使用)。
④ ヘッドホン端子がついているので，自分1人の世界にひたれる。

とくに④は，VGMマニアにとっては涙がでるほどありがたい。

プログラムについて

この曲のプログラム作りは，たいへんだったぜ。なんせ，僕が作ったときは楽譜がなかったもんで，ゲーム・センターで録音してきて，それを聞いて作ったんです。

さらに一番たいへんだったのが，シューティング音を入れずに，つまり，弾を撃たずに面クリアしなければならなかったことです。

自分でも最高のできだと思うので，絶対に入力してちょ。

お気に入りのドラムについてですが，今までのドラムとはまったくちがった作りかたをしています。F$はすべてドラム（タムタム）ですが，LFOとエンベロープ（S9）だけを使っていますので，今までのPSGドラムにくらべると，その良さは段ちがいだと思います。

《リストA》Yu-Youオリジナル・ドラム音サンプル・プログラム・リスト

```
100 '   ｻﾝﾌﾟﾙ ﾘｽﾄ 1        Yu-You   DRAM
110 '
120 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
130 CMD VOICE LFO 6,2,1, 500,127,0,11
140 F0$="o2q8s9m100018
150 F1$="frfrfrfr
160 F2$="m1500116> g32g32ggg e32e32eee c32c32ccc <a32a32aaa
170 '
180 CMD PLAY ,,,,,F0$
190 CMD PLAY ,,,,,F1$
200 CMD PLAY ,,,,,F2$
```

《リストB》従来のドラム音サンプル・プログラム・リスト

```
100 '   ｻﾝﾌﾟﾙ ﾘｽﾄ 2        ｼﾞｭｳﾗｲ ﾉ DRAM
110 '
120 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
130 F0$="o2q8l64
140 F1A$="v15fv13ev10e-v8dr8
150 F1$=F1A$+F1A$+F1A$+F1A$
160 F2A$="v15gv13f+v12fv11e
170 F2B$="v15ev13e-v12dv11d-
180 F2$=">v15gv12fv15gv12f"+F2A$+F2A$+F2A$+"v15ev12dv15ev12d"+F2B$+F2B$+F2B$
210 F2A$="v15c<v13bv12b-v11a>
220 F2B$="v15av13a-v12gv11g-
230 F3$="v15cv12<b>v15cv12<b>"+F2A$+F2A$+F2A$+"<v15av12gv15av12g"+F2B$+F2B$+F2B$
240 '
250 CMD PLAY ,,,,,F0$
260 CMD PLAY ,,,,,F1$
270 CMD PLAY ,,,,,F2$
280 CMD PLAY ,,,,,F3$
```

★ある会社での会話…**編**：○○先生，このOFハガキのネタどうしましょう。**○○先生**：ウーン，ゲームじゃないからボツ！**編**：…。(群馬県富岡市・**キャッキャッ15才**)……【**編**：さて，どこの会社のだれ先生でしょう。】

これは，僕のオリジナル方法で，企業秘密(？)ですのであえてそのくわしい㊙は書きませんが，このドラムと，過去のドラムを聞きくらべるためのサンプル・リストを載せておきます。88SRユーザーは研究してみてください(他機種ではできないと思う)。

最後に

今月は，HELPキーの魔術を入れませんでした。期待していた方，ごめんね。

あ，それから，先月の「スプラッシュ・ウェーブ」のバグ，気付いた人いるかな？ 今月の「FM音源110番」のコーナーで，謝罪文，および訂正リストを載せましたので，ごかんべん願います。ごめんね。

では，サイナラ…♥

DARIUS－宇宙洞窟のテーマーのプログラム・リスト

```
100 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:ADD=&HE1B8
110 DIM PL1%(4,9),PL2%(4,9),PL3%(4,9)
120 READ E216,E217,E21A,BF
130 'POKE &HE216,E216:POKE &HE217,E217
140 POKE &HE21A,E21A:CMD STOPM
150 '
160 FOR I=ADD TO ADD+22 STEP 2
170 PS=PEEK(I):FM=PEEK(I+24)
180 POKE I,PS+BF:POKE I+24,FM+BF:NEXT I
190 '
200 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
210 READ PL1%(X,Y):NEXT Y,X
220 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
230 READ PL2%(X,Y):NEXT Y,X
240 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
250 READ PL3%(X,Y):NEXT Y,X
260 CMD VOICE PL1%,PL2%,PL3%
270 '
280 DATA  171  :' ----- &h E216
290 DATA   51  :' ----- &h E217
300 DATA  212  :' ----- &h E21A
310 DATA'   3  :' ----- Detune For  PSG & FM
320 '
330 '     AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
340 DATA  33, 15,  0,  0, 1000,  0,  1,  0      ,0,0
350 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
360 DATA  28,  2,  1,  6,  2, 40,  1,  9,  0,  1
370 DATA  31,  2,  1,  6,  2, 45,  1,  7,  0,  0
380 DATA  28,  2,  1,  6,  2, 40,  0,  2,  0,  1
390 DATA  31,  2,  1,  5,  2,  0,  0,  1,  0,  0
400 '
410 '     AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
420 DATA  58, 15,  2,  0,    0,  0,  0,  0      ,0,0
430 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
440 DATA  31,  6,  2,  6,  2, 38,  1,  3,  3,  0
450 DATA  31,  7,  3,  6,  0, 30,  0,  2,  0,  0
460 DATA  31,  8,  2,  6,  5, 18,  1,  0,  0,  0
470 DATA  31,  5,  2,  7,  5,  0,  2,  1, -1,  0
480 '
490 '     AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
500 DATA  61, 15,  2,  0, 4500,  8,  0,  5      ,0,0
510 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
520 DATA  31,  5,  7,  5,  7, 38,  1,  3,  0,  0
530 DATA  31,  7,  6,  7,  5,  0,  1,  5,  1,  0
540 DATA  31,  6,  5,  7,  5,  0,  1,  2,  2,  1
550 DATA  31,  5,  5,  6,  5,  0,  1,  1,  3,  0
560 '
570 CMD VOICE LFO 6,2,1, 500,127,0,11
580 '
1000 A0$="t132v1418q5o6
1010 B0$="o3v12
1020 C0$="o6q7v11
1030 D0$="o5q8v10
1040 F0$="o2q8s9m250018
1050 A1$="f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+l16ee-ee-
1060 F1$="rrrrrrbrrrrrrrb
1070 F2$="rrrrrrrbrrrrrrrb
1080 B1$="f+f+aaeebf+&f+f+aaeeb
1090 A2$="d-<b>l8d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-
1100 B2$="f+&f+f+aaeebf+&f+f+aaeeb
1110 A3$="re&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&el16e-d-<b>d-
1120 A4$="l8e-d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-&d-
1130 C$="l16bb&bb
1140 C1$="r8r8"+C$+"r8r8r8r8r8"+C$
1150 C2$="r8r8r8"+C$+"r8r8r8r8r8"+C$
1160 D$="l32v12f+v11f+v12f+f+v11f+v10f+v12f+v11f+
1170 D1$="r8r8"+D$+"r8r8r8r8r8"+D$
1180 D2$="r8r8r8"+D$+"r8r8r8r8r8"+D$
1190 E$="l32v11d-v10d-v11d-d-v10d-v9d-v11d-v10d-
1200 E1$="r8r8"+E$+"r8r8r8r8r8"+E$
1210 E2$="r8r8r8"+E$+"r8r8r8r8r8"+E$
1220 C5$="<q4l8v15f+v13f+f+f+v15f+&f+v13f+v15f+&f+v13ff&fv15e.e.f16r16
1230 A5$="<q4v14c+v12c+c+c+v14c+&c+v12c+v14c+&c+v12c+c+&c+<v14b.b.b16r16
1240 D5$="q8l16o4v13av8av13av8av13av8av13av8av13av12av10av8av13av8av13av12av10av
8av13av8av13av12av10av8av13gv12gv8gv13gv12gv8gv13gr
1250 E5$="q8l16o4v13f+v8f+v13f+v8f+v13f+v8f+v13f+v8f+v13f+v12f+v10f+v8f+v13f+v8f
+v13f+v12f+v10f+v8f+v13fv8fv13fv12fv10fv8fv13ev12ev8ev13ev12ev8ev13fr
1260 A6$="v13o6l8q5c+32<b32>c+&c+16r16.d+32e&ed+16r16c+16<b.>c+32<b32>c+&c+16r16
.d+32e&ed16r16
```

★Yu-Youさん，こんにちは。3月号のFM音源エディタを打ち込み，P6SRもすてたもんじゃないと感激しました。(兵庫県尼崎市・**中村秀成14才**)……【**影**：今頃，Yu-You先生はハンバーガーを買ってることだろう。】

```
1270 B6$="f+f+aaeebf+&f+f+l16aeeeeeee
1280 C6$="l16o5q5v9ra&a&arb&b&b>c+r<brba&a&ara-&a-&a-ra&a&abrar
1290 D6$="l16o4q6v9rf+&f+&f+rg+&g+&g+arg+rg+f+&f+&f+rf&f&frg-&g-&g-g+rg-r
1300 E6$="v12o5l8q5r32c+32<b32>c+&c+16r16.d+32e&ed+16r16c+16<b.>c+32<b32>c+&c+16
r16.d+32q8e&ed16r32
1310 A7$="c+16<b. q5a16ab16b>c+16c+f32f+&f+32c+<b>c+16c+d16dc+&c+&c+rrq5
1320 B7$="ebl8f+&f+f+aaeebf&ffa-c+&c+c+ba
1330 C7$="aa-&a-&a- rf+&f+&f+rg+&g+&g+arg+rg+f+&f+&f+rf&f&frg-&g-&g-g+rfrf+rg+r
1340 D7$="g-f&f&f rd&d&dre&e&ef+rered&d&drd-&d-&d-re-&e-&e-frd-re-rfr
1350 E7$="v10r32c+16<b. q5a16ab16b>c+16c+f32f+&f+32c+<b>c+16c+d16dc+&c+&c+rq5
1360 F6$="rrbrrrbfrrbrrr
1370 F7$="bfrrbrrrbfrrbrrrbf
1380 A8$="o6c+32<b32>c+&c+16r16.d+32e&ed+16r16c+16<b.> c+32<b32>c+&c+16r16.f32f+
&f+e16r16
1390 E8$="o5l8r32c+32<b32>c+&c+16r16.d+32e&ed+16r16c+16<b.>c+32<b32>c+&c+16r16.f
32q8f+&f+e16r32
1400 F8$="bfrrbrrrbfrrbrebe>e<
1410 B8$="ebl8f+& f+f+aaeebd- &d-d->d-16r16<d-&d->e16r16<d->f16r16
1420 A9$="o5v13q5l16a-g-a-a8.a-g-8&g-8&g-8r8.
1430 A10$="a-g-a-a8.a-g-8&g-8&g-8.l8>c+32c+16.&c+&c+
1440 E9$="o4v11q5l16r32a-g-a-a8.a-g-8&g-8&g-8
1450 E10$="r32a-g-a-a8.a-g-8&g-8&g-8.l8>c+32c+16.&c+&c+16.
1460 A11$="<bab>c+r16.e32f&f
1470 A12$="c+<bab>c+rr
1480 E11$="<r32bab>c+r16.e32f&f16.
1490 E12$="r32c+<bab>c+
1500 B9$="o3q5l8d>d16r16<aa-&a-g-d&d"
1510 B10$="c>c16r16<aa-&a-g-c&cd-d-"
1520 B11$="d-16d-16 r16d-16>d-&d-e&ef"
1530 B12$="f16ra-a-16b&bf&f"
1540 C9$="q4v7o5l16rd&drd&drd&drd&drd&d
1550 C10$="rc&crc&crc&crc&crc&cre&ere
1560 C11$="rrv9ere&ere&erera-&a-
1570 C12$="ra-&a-ra-ra-
1580 D9$="o5q8l32r8v11f+v12f+v13f+v12f+v11f+v10f+v9f+v8f+v11>c+v12c+v13c+v12c+v1
1c+v10c+v9c+v8c+<v11bv12bv13bv12bv11bv10bv9bv8bv11av12av13av12a
1590 D10$="v11av10av9av8a v11f+v12f+v13f+v12f+v11f+v10f+v9f+v8f+v11>cv12cv13cv12
cv11cv10cv9cv8c<v11bv12bv13bv12bv11bv10bv9bv8bv11av12av13av12av11av10av9av8a v13
ev14ev13ev12e
1600 D11$="v13f+v14f+v13f+v12f+av13av14av13av12av11av10av9a >v13ev14ev13ev12ev13
f+v14f+v13f+v12f+v13a-v14a-v13a-v12a-v13a-v14a-v13a-v12a-
1610 D12$="v13av14av13av12av13bv14bv13bv12bbv13bv14bv13bv12bv11bv10bv9bv13av14av
13av12aa-v13a-v14a-v13a-v12a-v11a-v10a-v9a-
1620 F9$="rrrrrbrb
1630 F10$="rrrrrbrb16b16 rr
1640 F11$="b16bb16brbr b
1650 F12$="br16bb16brbb
1660 A13$="o6v14l8q5f+16a-16ard-..d-32>v11d-v14<d-.r16f+16a-16ard..d32>v10dv14<d
.r16
1670 A14$="a-16a16b&b>v12e&edd-<v13b>v12c+16c+d16dc+16c+16&c+&c+rr
1680 A15$="a-16a16b&b>v12e&edd-16<v13b.v12>c+&c+&c+&rv13er16v14er16v15e16.r16"+A
0$
1690 B13$="o3v12l16q5f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+ l8>f+<f+16>f+. l16<dddddddddl8>d<d16>
d.
1700 B14$="l16<eeeeeeeeel8>e<e16>e.<l16c+c+c+c+c+c+c+l8c+b>c+16c+c+16
1710 B15$="l16<eeeeeeeeel8>e<e16>e.<l16c+c+c+c+c+c+c+l8e.e.e16."+A0$+B0$
1720 C13$="o5v8l16q2f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+f+dddddddddddddddd
1730 C14$="eeeeeeeeeeeeeeeec+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+c+
1740 C15$="eeeeeeeeeeeeeeeec+c+c+c+c+c+c+v12e8r16e8r16e16."+A0$+C0$
1750 F13$="rrbrrbg16br16rrb16b16b16b16rbgr
1760 F14$="rrbrrbg16br16rrbrrrb16b16b16b16
1770 F15$="rrbrrbg16br16rrbr br16br16b"+A0$+F0$
1780 D13$="v13o5q5l16f+g+af+g+af+g+af+g+af+g+af+ g+af+g+af+g+af+g+af+g+af+g+
1790 D14$="g+abg+abg+abg+abg+abg+ ff+g+ff+g+ff+ g+ff+gfbaa-
1800 D15$="g+abg+abg+abg+abg+abg+ff+g+ff+g+ff+ q8l32v14g+v13g+v12g+v11g+v10g+v9g
+v14g+v13g+v12g+v11g+v10g+v9g+v14g+v13g+v12g+"+A0$+D0$
1810 E13$="v12l16q6o7ab>c+<ab>c+<ab >c+<ab>c+<ab>c+<a b>c+<ab>c+<ab>c+ <ab>c+<ab
>c+<ab
1820 E14$=">c+d<b>c+d<b>c+d <b>c+d<b>c+d<ba a-a-&a-aa&abb&b8&b8&b8r8
1830 E15$=">c+d<b>c+d<b>c+d <b>c+d<b>c+d<ba ff+g+ff+gff+l32v14q8bv13bv12bv11bv10
bv9bv14bv13bv12bv11bv10bv9bv14bv13bv12b"+A0$+D0$
2000 '
2010 CMD PLAY A0$,A0$,A0$,A0$,A0$,A0$
2020 CMD PLAY    ,B0$,C0$,D0$,D0$,F0$
2030 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
2040 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
2050 CMD PLAY A3$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
2060 CMD PLAY A4$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$+"r"
2070 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
2080 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
2090 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
2100 CMD PLAY A8$,B6$,C6$,D6$,E8$,F6$
2110 CMD PLAY A7$,B8$,C7$,D7$,E7$,F8$
2120 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
2130 CMD PLAY A10$,B10$,C10$,D10$,E10$,F10$
2140 CMD PLAY A11$,B11$,C11$,D11$,E11$,F11$
2150 CMD PLAY A12$,B12$,C12$,D12$,E12$,F12$
2160 CMD PLAY A13$,B13$,C13$,D13$,E13$,F13$
2170 CMD PLAY A14$,B14$,C14$,D14$,E14$,F14$
2180 CMD PLAY A13$,B13$,C13$,D13$,E13$,F13$
2190 CMD PLAY A15$,B15$,C15$,D15$,E15$,F15$
2200 GOTO 2030
```

★おお，ここだべ，ここが，でんぱすんぶんしゃの，おーえふだべ。おー，影はいるかのぉ？**影：**おとうさーん。(滋賀県大津市・**石塚紀行13才**)……【**影：**私のパパはそげなことばっこはつかわねえべ。**編：**あひょ～。】

FM音源110番

どもっ。ユーユーです。今月もみなさんからの質問にテキパキ答えていきます。では，さっそく！

Q Yu－You先生こんにちは。突然ですが，FM音源の配列（0，0）のアルゴリズムとフィード・バックのパラメータの計算のしかたを教えてください。マニュアルを見てもよく意味がわかりません。

僕の持っている機種は，PC－8801mkIIFRです。

〔兵庫県芦屋市・**安積　淳15才**〕

A このVoice・パラメータ（0，0）は，他のパラメータとちがい，FM音源のレジスタ（&HB0～&HB2）に直接書き込むためのデータを，そのままパラメータとして使っています。ですから，2進数を理解してない人には少しむずかしいとも思われますが，66SRなどにも通ずる点があるので答えたいと思います。

このパラメータは，6ビットの2進数によって表されるもので，上位3ビットがフィード・バック，下位3ビットがアルゴリズムとなっています（**第1図**参照）。

しかし，1回1回ビット計算していたのでは，手間がかかりすぎます。ですので，簡単に計算する方法を教えます。

配列（0，0）＝FB×8＋AL
AL…アルゴリズム
FB…フィード・バック

通常は，上の式で計算しますので，覚えておくと便利だと思います。

上位3ビット	下位3ビット	
フィードバック	アルゴリズム	
0 1 0	1 0 1	＝21
3	5	

《第1図》6ビットの2進数例

Q Yu－You先生や，YK－2先生のプログラムを，僕の持っているMSX2に移植したいのですが，88SRのコマンドの意味がわからないので移植できません。各コマンドの意味を教えてください。

〔東京都・**依田春喜13才**〕

A 最近，質問のハガキをチェックしていると，この手のハガキをよく見かけます。ですので，88SRにあって，他機種にない特殊コマンドを解説したいと思います。

まずは，**第1表**を見てください。表の上から4番目に，「CMD VOICE REG」という命令があります。これは，「SOUND」という命令で，他のFM音源機種ほとんどについていると思います。

また，「NEW CMD」や「CMD UNLINK」ですが，ほとんどの機種では，このようなめんどうなことをせずともよいようです。ですから，これは入力しなくてもいいのです。

つぎに，**第2表**の解説に入ります。これは，CMD PLAY文の文字変数内で使われている，MMLコマンドです。これらのコマンドがない場合でも，多少くふうすると十分代用できるはずです。

《第1表》他機種移植用PC-8801mkIISR以上の機種の命令と機能

命　令	機　　能
CMD VOICE	配列変数（4，9）に入っているパラメータにしたがい，音色を設定する。
CMD VOICE COPY	内蔵音色のデータを配列変数にコピーする。
CMD VOICE LFO	特定のチャンネルに対して，LFO効果を与える。
CMD VOICE REG	FM音源のレジスタに対して，直接データを与える。
CMD PLAY	音楽の演奏を実行する。
NEW CMD	上記のCMD命令を使えるように拡張する。
CMD UNLINK	拡張されたBASICを，元のN88-BASICにもどす。
CMD STOPM	レジスタ以外のデータをすべて初期化する。

《第2表》CMD PLAY中のMMLコマンドと機能

MMLコマンド	機　　能
<	オクターブをさげる。
>	オクターブをあげる。
Qn（0≦n≦8）	定められた1音長のうちの，発生する割合を決める。発声長は8分のn音長である。
&	タイ。それで結ばれた前後2音をつなげて1音として発声する。
｛ ｝n	｛ ｝で囲われた文字データを，nの長さ内で等分して発声する。
@n	内蔵音色n番の音色に変更する。
@Vn	音量を（0≦n≦127）の間で細かく設定する。ちなみに，@V125＝V15

謝 88SRユーザーのみなさん，大変もうしわけございません。先月号の「スプラッシュ・ウェーブ」のVGMプログラムに，バグがありました。入力した時点で気付いた方も多いようで，中には「このバグを直さないかぎり，あなたを〝先生〟とは呼べない」などといったクレームのハガキをくれた人もいました。

で，そのバグというのは，プログラム中に，CMD VOICE文を使ったため，プッツンと，とぎれるというものです。このバグ，私自身もプログラム作成後に気付いて，ちゃんと直してあったのですが，いざプリント・アウトする段階で，手直しする前のものをプリント・アウトしてしまったために起こったのです。

本当に申しわけございませんでした（旭川市の堂前君，これで僕のことを先生と呼んでくれるかな？）。

リストCに訂正リストを載せておきます。2640行～2660行，3200行～3220行をこのとおり，訂正してください。

さらに，DOSを使わないとガーベージコレクションが働く可能性がありますので注意してください。または，先月号の㊙の方法を使ってください。

P.S.

では，質問，クレーム，なんでもお待ちしまーす。

《リストC》3月号Out Run訂正プログラム・リスト
（この行番号を変更してください）

```
2640 '
2650 CMD PLAY "o4v9"+A6$,,C6$,"o3v10"+A6$,"o2v9"+A6$,F6$
2660 '
3200 '
3210 CMD PLAY "o4v9"+A6$,,C6$,"o3v10"+A6$,"o2v9"+A6$,F6$
3220 OPON=0:GOTO 2950
```

★あのー，手塚先生，ペーパー・アドベンチャーの本はどうしたんですか？早く発売してくれないと，うっ…，また発作が～！（静岡県清水市・**井上茂樹12才**）……【**編**：なんとかしてください。**手塚**：グー。**つぐ美**：めっ♡】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX，MSX2用

FAMICOM
ファミコン

メトロイド

―エンディング―

©任天堂

木村　洋行

去年の夏，いとこの家で聞いた「メトロイド」のエンディングをなんとかして愛機ＭＳＸに奏(かな)でさせようと，試行錯誤を４回もくり返して，やっとの思いでできた代物です。

内容

ファミリーコンピュータ・ディスクシステム用「メトロイド」のエンディングです。さすがディスクシステム。

メトロイドはオープニングから各面のＢＧＭ，効果音に至るまでものすごく凝ってましたね。ＰＳＧ＋ＦＭ音源で，しかもデータ量が多くなっているので，当然といえば当然ですが…。

プログラムについて

単純明解です。データを変数にしてそれをＰＬＡＹ文で流しているだけです。Ａｘ＄，Ｂｘ＄，Ｃｘ＄はそれぞれ１チャンネル，２チャンネル，３チャンネルです。

一度に２種類以上のエンベロープを使おうとして，かなり見づらくなってしまいました（厳密にいえばそれはエンベロープではない）。

いくつかのパートにわかれていますが，それは作成するに当たってデバックのしやすいように作者が勝手にわけたもので，演奏上，ほとんど支障はありません。

苦労した点いっぱい

なんといっても，まず原曲が５重和音（ノイズも入れて）であったのには苦労しました。５－３＝２。二つも切らなくてはならないじゃないですか！

まずは，ドラムを入れて作ってみたのですが，２重和音ではとてもやっていけません。そこで，後半，ものすごくノリがいいドラムを泣く泣く切り落とし，さらにもう１音一番目立たない音も消してしまい，ちょいちょいと手直しを加えたのが今回のこれです。

「限界に挑戦」というわけで，ともかく全チャンネルを立ちあがらせているので，リズムの中に主旋律が入ると，リズムが消えてしまうのはゆるしてください。

それから，さっきも書きましたが，エンベロープが多数一度に使ってあるので，見るほうもイヤですが，打つほうも大変なプログラムになってしまいました。原曲はＦＭ音源，あーうらや

Yu-You先生より一言

はっきり言って，感動しました。僕は，今月送られてきたＭＳＸ用ゲーム・ミュージックの中では，この作品を最も高く評価します。

多少オリジナルとちがうのは，アレンジかな？それとも，単なる入力ミス？まあどっちにしても最高の作品であることは確かですネ!!

思い起こせば半年前，僕もこのゲームにのめりこんでいまして，そして，やっとの思いで全面クリアしたときに流れたこのエンディングＢＧＭ。そのような思い出があるので，このＢＧＭを聞いたときには，感動も２倍になりました。

思い切って99点あげようじゃないか!!

メトロイド―エンディング―のプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 '●<<ﾒﾄﾛｲﾄﾞ ENDING>>●
30 '●  (C)NINTENDO     ●
40 '●PROGRAM H.KIMURA ●
50 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
60 '
70 '<< ｾﾞﾝｿｳ >>
80 A0$="T120L16V13O3"
90 B0$="T120L16V13O3"
100 C0$="T120L16S0M3000O2"
110 A1$="AAAAAAAAAAAAAAAA"
120 A2$="O4CCCCCCCCCCCCCCCC"
130 A3$="O3BBBBBBBBBBBBBBBB"
140 A4$="A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+"
150 B1$="EEEEEEEEEEEEEEEE"
160 B2$="AAAAAAAAAAAAAAAA"
170 B3$="G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+G+"
180 B4$="GGGGGGGGGGGGGGGG"
190 C1$="AAAR16R16R16AAAR16AAAAAR16"
200 A5$=A1$+A1$
210 B5$=B1$+B1$
220 C5$=C1$+C1$
230 PLAYA0$,B0$,C0$
240 PLAYA1$,B1$,C1$
250 PLAYA2$,B2$,C1$
260 PLAYA3$,B3$,C1$
270 PLAYA4$,B4$,C1$
280 PLAYA1$,B1$,C1$
290 PLAYA2$,B2$,C1$
300 PLAYA3$,B3$,C1$
310 PLAYA4$,B4$,C1$
320 PLAYA5$,B5$,C5$
330 '<<ﾌｧﾝﾌｧｰﾚ(ゆうしゃのせいかん)>>
340 A0$="T120L16V13O4"
350 B0$="T120L16V13O3"
360 C0$="T120L16V13O3"
370 A1$="O4F+AO5DF+AAAAGGGGF+F+F+F+"
380 A2$="DDDDDDDDDDDDDDDD"
390 A3$="O4EF+GAO5DDDDO4DEF+GO5GF+DO4A"
400 A4$="GGGGGGGGO5DDDDDDDD"
410 B1$="DF+AO4DF+F+F+F+EEEEC+C+C+C+"
420 B2$="O3F+AO4DF+AAAAF+F+F+F+DDDD"
430 B3$="O3BBBBBBO4DDO3AAAAO4EDO3AF+"
440 B4$="BBBBBBO4DDO3GGGGO4GGGG"
450 C1$="O3V15DDR16R16DDR16R16C+C+R16R16C+C+R16R16"
460 C2$="O2BBR16R16BBR16R16AAR16R16AAR16R16"
470 C3$="GGR16R16GGR16R16F+F+R16R16F+F+R16R16"
```

MSX

★大そうじをしていたら，1983年11月号のベーマガがでてきた。影さんがまともなことを言ってるのには，びっくりした。(茨城県北相馬郡・山口和貴14才)……【影：人間，成長するものよ。編：成長と言えるのかな～。】

ましい。

そして最後に，楽譜に落とすのが最大の苦労でした。聞いてみて「別にどうってことないじゃない。こんなの…。」と思う人もいるかもしれませんが，うちには鍵盤楽器がないんだぞ!!

しかたないので，何度も何度も聞いてソプラノリコーダーと自分の音感だけでやりました。見事まちがいを指摘してくれた梅田兄弟ありがとう。

最後に

うちのラジカセの調子がわるくて，テープに録った原曲がD♭とDの間というとんでもない音階で作られていたので，勝手にDにさせていただきました（だってD♭だと♭が五つもあるんですもの）。

一番最後のところでテンポに変なことをやっているようですが，じつはこれは私もわからないのです。ずっと同じテンポなのに，なぜかそこの部分だけ速くなるのでちょっと手を加えました。

まだまだ未熟者ですが，今回は一応満足できるものにしあがりました。MSXユーザーのみなさん。ぜひ打ってみてください。

```
480 C4$="EER16R16EER16R16AAR16R16AAR16R16"
490 A5$="O5C+C+C+C+C+C+C+C+DDDDO4AAAA"
500 A6$="O5F+F+F+F+EEEEGGGGF+F+F+F+"
510 A7$="O5EEDDO4B-B-GGF+F+F+F+O5DDDD"
520 A8$="O4G+G+BBO5EEEEDDDDEEEE"
530 B5$="O4EEEEEEEEF+F+F+F+DDDD"
540 B6$="O4DDDDCCCCEEEEDDDD"
550 B7$="B-B-B-B-EEEEDDDDAAAA"
560 B8$="G+G+G+G+EEEEGGGGGGGG"
570 C5$="O2GGR16R16GGR16R16F+F+R16R16F+F+R16R16"
580 C6$="O3CCR16R16CCR16R16O2BBR16R16BBR16R16"
590 C7$="B-B-R16R16B-B-R16R16AAR16R16AAR16R16"
600 C8$="G+G+R16R16G+G+R16R16AAR16R16AAR16R16"
610 PLAYA0$,B0$,C0$
620 PLAYA1$,B1$,C1$
630 PLAYA2$,B2$,C2$
640 PLAYA3$,B3$,C3$
650 PLAYA4$,B4$,C4$
660 PLAYA1$,B1$,C1$
670 PLAYA2$,B2$,C2$
680 PLAYA3$,B3$,C3$
690 PLAYA4$,B4$,C4$
700 PLAYA5$,B5$,C5$
710 PLAYA6$,B6$,C6$
720 PLAYA7$,B7$,C7$
730 PLAYA8$,B8$,C8$
740 PLAYA5$,B5$,C5$
750 PLAYA6$,B6$,C6$
760 PLAYA7$,B7$,C7$
770 PLAYA8$,B8$,C8$
780 '<<ｻﾑｽｱﾗﾝのかいそう>>
790 A0$="T120L16V14"
800 B0$="T120L16V15"
810 C0$="T120L16S0M5000"
820 A1$="O4V11DV13DDDV11AV13AAAO5V11DV13DDDO4V11AV13AAA"
830 B1$="V13O3AAAAAAAAO4CCCCCCCC"
840 B2$="V13O3BBBBBBBBA+A+A+A+A+A+A+A+"
850 C1$="O2S0DDDR16R16R16DDDR16DDDDDR16"
860 PLAYA0$,B0$,C0$
870 PLAYA1$,B1$,C1$
880 PLAYA1$,B2$,C1$
890 PLAYA1$,B1$,C1$
900 PLAYA1$,B2$,C1$
910 PLAYA1$,B1$,C1$
920 PLAYA1$,B2$,C1$
930 PLAYA1$,B1$,C1$
940 PLAYA1$,B2$,C1$
950 '<<うちゅうのへいわ>>
960 A0$="T120L16S0M2000"
970 B0$="T120L16V13"
980 C0$="T120L16V15"
990 A1$="O5DDAAO6DDO5AA"
1000 A2$=A1$+A1$
1010 A3$=A2$+A2$
1020 B1$="O5DDDDDDDDDDDDDDDD"
1030 B2$="O5V13EEEEEEEEGGGGGGGG"
1040 B3$="F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+"
1050 B4$="GGGGGGGGB-B-B-B-B-B-B-B-"
1060 B5$="O6AO5DDDO6GO5DDDO6F+O5DDDO6EO5DDD"
1070 B6$="O6V13GO5EEEO6F+O5EEEO6DO5GGGO6EO5GGG"
1080 B7$="AF+F+F+GF+F+F+F+F+F+F+EF+F+F+"
1090 B8$="GGGGF+GGGDB-B-B-EB-B-B-"
1100 C1$="O4V15DDDDDDDDDDDDDDDD"
1110 C2$="O6V14AV12AAAV14GV12GGGV14F+V12F+F+F+V14EV12EEE"
1120 C3$="O6V14GV12GGGV14F+V12F+F+F+V14DV12DDDV14EV12EEE"
1130 C4$="V13O4DV15DDDDDO3AAV13DV15DDDDDDDDDDDR16R16R16R16V13GV15GGGGGF+F+"
1140 C5$="O2F+6A6O3D7F+6A7O4D7"
1150 C6$="V13EV15EEEEEO3A+A+V13GV15GGGGGGG"
1160 C7$="V13AV15AAAAAAAAAAAAAAA"
1170 C8$="G6F+6D7E6D7E7"
1180 C9$="V13DV15DDDDDDDDDDDDDDD"
1190 CA$="G6B-6O4D7G6B-7O5D7"
1200 PLAY A0$,B0$,C0$
1210 PLAY A2$,C1$,C2$
1220 PLAY A2$,B2$,C3$
1230 PLAY A2$,B3$,C2$
1240 PLAY A2$,B4$,C3$
1250 PLAY A3$,B1$+B2$,C4$
1260 PLAY A2$,B3$,C5$
1270 PLAY A2$,B4$,C6$
1280 PLAY A2$,B1$,C7$
1290 PLAY A2$,B2$,C8$
1300 PLAY A2$,B3$,C9$
1310 PLAY A2$,B4$,CA$
1320 '<<ゆうしゃｻﾑｽｱﾗﾝ>>
1330 A0$="T120L16V13"
1340 B0$="T120L16V15"
1350 C0$="T120L16S0M6000"
1360 A1$="O4F+AF+AABABO5DEDEEF+EF+"
1370 A2$="S0M5000O4F+GF+GABABO5DEDEEF+EF+"
1380 A3$="S0M5000O4GAGABO5C+O4BO5C+DEDEEF+EF+"
1390 B1$="O5V12AV14AR16R16V12GV14GR16R16V12F+V14F+R16R16V12EV14ER16R16"
1400 B2$="O5V12GV14GR16R16V12F+V14F+R16R16V12DV14DR16R16V12F+V14F+R16R16"
1410 C1$="O3V15DS0DV15DS0DV15DS0DV15DDR16R16O2F+S0F+V15F+S0F+V15F+S0F+"
1420 C2$="V15ES0EV15ES0EV15ES0EV15ES0EV15AS0AV15AS0AV15AS0AV15AA"
1430 C3$="R16R16F+S0F+V15F+S0F+V15F+S0F+V15F+S0F+V15F+S0F+V15F+S0F+V15F+S0F+"
1440 C4$="V15O2G6D6E7B-6A7G7"
1450 B3$="O3V13AV15AAAAAAAAAAAAAAA"
1460 B4$="O4V13DV15DDDDDDDV12C+V14C+C+C+C+C+O3BB"
1470 B5$="V12DV14DDDDDDDGGGGGGF+F+"
1480 PLAY A0$,B0$,C0$
1490 PLAY A1$,B1$,C1$
1500 PLAY A1$,B2$,C2$
1510 PLAY A1$,B1$,C3$
1520 PLAY A1$,B2$,C4$
1530 PLAY A1$,B1$,C1$
1540 PLAY A1$,B2$,C2$
1550 PLAY A1$,B1$,C3$
1560 PLAY A1$,B2$,C4$
1570 PLAY A2$,B3$,C1$
1580 PLAY A3$,B4$,C2$
1590 PLAY A2$,B3$,C3$
1600 PLAY A3$,B5$,C4$
1610 PLAY A2$,B3$,C1$
1620 PLAY A3$,B4$,C2$
1630 PLAY A2$,B3$,C3$
1640 PLAY A3$,B5$,C4$
1650 '<<ｺｳｿｳ>>
1660 A0$="T120L16V15"
1670 B0$="T120L16S0M5000"
1680 C0$="T120L16S0M5000"
1690 A1$="O3AAAAAAAAAAAAAAAA"
1700 A2$="O3C6G6O4C7O3D6G7O4C7"
1710 A3$="O4DDDDDDDDDDDDDDDD"
1720 A4$="O4F6C6O3G7O4G6E7C7"
1730 A5$="O3DDDDAAAAGGGGO4CCCC"
1740 A6$="O4EEER16R16R16EEER16EEEEER16"
1750 A7$="T118O4V15EEEEEEEEEEEEEEEEEET110R16R16R16"
1760 A8$="T113S0M3000O3D16R16D16D16V15DDDD"
1770 B1$="S0M5000O4AAAR16R16R16AAAR16AAAAAR16"
1780 B2$="GGGR16R16R16GGGR16GGGGGR16"
1790 B3$="FFFR16R16R16FFGR16GGGGGR16"
1800 B4$="T118O3V15AAAAAAAAAAAAAAAAAAR8."
1810 B5$="T113S0O3A16R16A16A16V15DDDD"
1820 C1$="O2DDDR16R16R16DDDR16DDDDDR16"
1830 C2$="O2CCCR16R16R16CCCR16CCCCCR16"
1840 C3$="O1B-B-B-R16R16R16B-B-O2CR16CCCCCR16"
1850 C4$="T118O2V15DDDDDDDDDDDDDDDDDDR8."
1860 C5$="T113S0O2D16R16D16D16V15DDDD"
1870 PLAY A0$,B0$,C0$
1880 PLAY A1$,B1$,C1$
1890 PLAY A2$,B2$,C2$
1900 PLAY A3$,B1$,C1$
1910 PLAY A4$,B3$,C3$
1920 PLAY A3$,B1$,C1$
1930 PLAY A5$,B3$,C3$
1940 PLAY A6$,B1$,C1$
1950 PLAY A6$,B1$,C1$
1960 PLAY A7$,B4$,C4$
1970 PLAY A8$,B5$,C5$
1980 '<<SPECIAL THANKS>>
1990 ' KAZUTOSHI SUZUKI
2000 ' HIDEKI&YUJI UMEDA Br.
```

★社会の時間に，いねむりをして成績が1ランクあがり，友達は2ランクあがっていた。はたして，これでいいのだろうか。（奈良県北葛城郡・**浦西由起夫15才**）……**【影：すい眠学習なんて言わせないぞ。先生をつれてこい!】**

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2(32K以上)用

VIDEO GAME ビデオゲーム ファンタジーゾーン

©セガ・エンタープライゼス

大林　由尚

ＳＥＧＡの名作〝ファンタジーゾーン″のＢＧＭコレクションです。ＰＳＧオンリーで，ＭＳＸの遅さ，著しいＴＥＭＰＯのずれ，非力なＭＭＣと戦いながら，どうにか作ることができましたので，どうか聞いてやってください。

演奏方法

打ち込んだらとりあえずＲＵＮ⏎。タイトルがでたら[1]〜[9]のキーで曲を選びます。先行入力可能です。

プログラム

異常なほど大きくなってしまいました。しかし，これはＳＥＧＡさんが悪いのです。音楽にも力を入れてくれて，作者はたいへんうれしく思っております(何が言いたいのでしょうか？)。

プログラムは，１曲１曲完全に分割させられるように作ってあります。よって，８k or 16kのマシンのユーザーや，時間のないいそがしい人，打ち込むのが面倒な人は，１曲ずつ打ち込むとよいでしょう。ＲＥＴＵＲＮをＥＮＤにすれば完了です。

作者のつぶやき

１面の最後のホイッスルの音をベーマガに書いてある方法でやりたかったのですが，ＭＳＸは鈍くさいので「ピー」ではなく「ピロピロピロ」となってしまい，できませんでした。しかたなくこうなったわけです。

「ビデオゲームにできるだけ忠実に」ではなく「できるだけ美しく」を念頭に作ったので，ゲーセンの音とかけはなれてしまったようなところもありますが，ガマンしてやってください。

参考にしたもの

ＢＡＳＩＣマガジン　'86年７月号
　楽譜&プログラム
Beep　'86年６月号
　楽譜&プログラム
Beep　'86年11月号
　付録ソノシート
and…小・中学校の音楽の教科書!!

Yu-You先生より一言

この作品は，まあまあというところだね。まあ，ＰＳＧにしては，良いできとも言えるかもしれませんが，まだまだリアルに作ることはできたはず。いつも書いてますが，ボリュームを使ってのソフト・エンベロープをフルに活用して作ることが大切です。

ＰＳＧの作品は，なるべく機能を最大限いかしてください。



▶ＲＵＮさせるとこんな画面が！聞きたい曲の番号を入力するとホラ聞こえてきたでしょう

ファンタジーゾーンのプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 '●FANTAZY      music program ●
30 '●      ZONE      from SEGA(C) ●
40 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
50 CLEAR1000:SCREEN0:CLS:KEYOFF
60 PRINT " MUSIC PROGRAM
70 PRINT "
80 PRINT "
90 PRINT "
100 PRINT"[illegible]
110 PRINT"[illegible]
120 PRINT"[illegible]
130 PRINT"[illegible]
140 PRINT"[illegible]
150 PRINT"[illegible]
160 PRINT"[illegible]
170 PRINT"[illegible]
180 PRINT"[illegible]     (C) SEGA
```

MSX

★影さん，聞いてください。僕はベーマガを読みながら，トイレで２時間ねばった，ベーマガ愛読者です。(大阪府堺市・**歩くガスタンク13才**)……【**編**：ニオイだけはつけないで！**影**：トイレットペーパーがわりにはするな。】

```
190 PRINT"
200 PRINT"    1. OPA-OPA ........... PLALEAF
210 PRINT"    2. KEEP ON THE BEAT .. TABAS
220 PRINT"    3. SAARI ............. LA DUNE
230 PRINT"    4. PROME ............. DOLIMICA
240 PRINT"    5. HOT SNOW .......... POLARIA
250 PRINT"    6. DON'T STOP ........ MOCKSTAR
260 PRINT"    7. DREAMING TOMORROW.. POCARIUS
270 PRINT"    8. YA-DA-YO .......... SALFA
280 PRINT"    9. VICTORY WAY ....... ENDING
290 K$=INKEY$:IFK$=""THEN290
300 ON VAL(K$) GOSUB 320,710,940,1230,1590,1920,2230,2530,2700
310 RUN 50
320 '
330 '□                        □
340 '□       OPA-OPA          □
350 '□                        □
360 '
370 IF PLAY(0) THEN 370
380 SOUND7,&B10011100:SOUND6,3:LOCATE2,14:PRINT">"
390 D0$="M1500CM400CCCM1500CM400CCC"
400 D1$=D0$+D0$+D0$+"M400CM1500CCM400CM1500C8M400CCM1500
410 D2$=D0$+D0$+D0$+D0$
420 D3$="M1500CM400CCCM1500CC8."
430 D4$=D0$+D3$+D3$+D0$
440 D5$="M400CCCM1500CC8M400CC"
450 D6$=D0$+D5$+D5$+D0$
460 D7$="L8M400CM1500CM400CM1500CM400CM1500CM400CM1500CL16"
470 D8$="M400CCCM1500CCR16C8"
480 D9$=D8$+D8$+D8$
490 F=0:PLAY"T128L16R","T128V15L8O2CR16GR8.AR16BR16C16R16CR16G16R16GR16A16R16A16
R8AR16","T128SL16"+D1$
500 PLAY"S05E8EER16E8EE8R8E8EE","SL16O4C8CCR16C8CC8R8C8CC","C8CC8R8CC4C8CC
510 PLAY"V10L8O5CC.O4G.A.BB.O5CC.O4G.A16R16AR16B.","V15L8O2CR16GR8.AR16BR16C16R1
6CR16G16R16GR16A16R16A16R8BR16",D2$
520 PLAY"O5CC.O4G.A.BB.O5CC.O4G.A16R16AR16B.","V15L8O2CR16GR8.AR16BR16C16R16CR16
G16R16GR16A16R16A16R8BR16",D2$
530 PLAY"V15O5L8EEDDC04GA16O5C.E16R16ED.C4..O4A","CR16GR8.AR16BR16C16R16CR16G16R
16GR16A16R16A16R8BR16",D4$
540 PLAY"O5D.E04A.O5D.E04A.O5D.E4E16R8O4AO5DE","DR16AR8.BR16O3C#R16O2D16R16DR16A
16R16AR16B16R16B16R8O3C",D6$
550 PLAY"F2R8FGA","O2FR16O3CR8.DR16ER16O2F16",D0$+D0$
560 PLAY"O6C4O5A4O6C05A06D.C1C16","FR16O3C16R16CR16D16R16D16R8ER16O2CR16GR8.AR16
BR16C16",D2$
570 IF F THEN600ELSEF=1
580 PLAY"R","CR16G16R16GR16A16R16A16R8B",D0$+D0$
590 GOTO 530
600 PLAY"R1","CR16G16R16GR16B-16R16B-16R8O3C","L12M1500CCCCCCL8CCR16C.
610 FORF=0TO1
620 PLAY"V15L8O5AG#AG#AG#AG#","V15L8O2FR16O3CR8.DR16ER16O2F16",D7$
630 PLAY"A.O6L16CR4.O5AO6CDE-8C8.O5G4.","FR16O3C16R16CR16D16R16D16R8E-R16O2CR16G
",D9$
640 PLAY"R8E-GAO6C8O5E-8.C4.R8O4AGAO5C8.","AR16BR16C16R16CR16G16R16GR16A16R16A16
R8B",D9$
650 PLAY"L8O5AG#AG#AG#AG#","O2FR16O3CR8.DR16ER16O2F16",D7$
660 PLAY"A.O6L16CR4.O5AO6CEA8G1G","FR16O3C16R16CR16D16R16D16R8E-R16SL16O2GGR16GG
GR16GGGR16GDR16G",D8$+D8$+"CR8CCR16CR16CR8CCR16CR16"
670 PLAY"O6V12E2C4.E8","V12O6D#2O5B4.O6D#8","M1500CC8CC8C8M400CC8CC8C8"
680 NEXT
690 IFPLAY(0)THEN690
700 SOUND7,&B10111000:RETURN
710 '
720 '□                        □
730 '□  KEEP ON THE BEAT      □
740 '□                        □
750 '
760 LOCATE2,15:PRINT">"
770 PLAY"T150S1M2000O5L16CR16C2..","T150S1M2000O4L16GR16G2..","T150V15L16O3C8R
16C8O2AGAO3C8R16C8O2AGA"
780 PLAY"CR16C2..","GR16G2..","O3C8R16C8O2AGAO3C8R16C8O2AGA"
790 PLAY"CR16C2..","GR16G2..","O3C8R16C8O2AGAO3C8R16C8O2AGA"
800 PLAY"CR16C4.CR8.M5000O4EEFG","GR16G4.G","O3C8R16C8O2AGAO3C"
810 PLAY"O5CR8R16O4A8.O5CR8O4GGAO5C8.","V14R8GR8.GR8.GR8.G","O3C8R16C8O2AGAO3C8R
16C8O2AGA"
820 PLAY"V15CV13C#V11DV9DSER16CR8.O4A4","R8AR8.AR8.AR8.A","O3D8R16D8O2BABO3D8R16
D8O2BAB
830 PLAY"L8O5CO4AO5CO4AO5CO4AO5L16DER16M10000C2.R16O4M5000EEFG","O5R8CR8.CR8.CR8
.CR8.O4GR8.GR8.GR8.G","O3F8R16F8DCDF8R16F8DCDC8R16C8O2AGAO3C8R16C8O2AGA"
840 PLAY"O5CR8R16O4A8.O5CR8O4GGAO5C8.","V14R8GR8.GR8.GR8.G","O3C8R16C8O2AGAO3C8R
16C8O2AGA"
850 PLAY"V15CV13C#V11DV9DSER16CR8.O4A4","R8AR8.AR8.AR8.A","O3D8R16D8O2BABO3D8R16
D8O2BAB
860 PLAY"L8O5CO4AO5CO4AO5CO4AO5L16E-DR16M10000C2.R16C#4","O5R8CR8.CR8.CR8.CR8.O4
GR8.GR8.GR8.G","O3F8R16F8DCDF8R16F8DCDC8R16C8O2AGAO3C8R16C8O2AGA"
870 PLAY"L16DR16DR16DR16DR16D4C8D4E8E8","V15R8O4FR8.FR8.FR8.FFR8ER8.ER8.ER8.EE",
"O3V15DR4.DDR4R16DR8.O2AR8AR8A
880 PLAY"L16O5DR16DR16DR16DR16D4C8E4O4A8A8","R8O4FR8.FR8.FR8.FFR8ER8.ER8.ER8.EE"
,"O3DR4.DDR4R16DR8.O2AR8AR8GR16A8O3DR8D
890 PLAY"O5L16DR16DR16DR16DR16D4C8D4E8E8","R8O4FR8.FR8.FR8.FFR8ER8.ER8.ER8.EE","
O3DR4.DDR4R16DR8.O2AR8AR8O3GAEFDECD
900 IFCTHEN 920
910 PLAY"O5L16DR16DR16DR16DR16D4C8D4ER8GR8A8R8O4EEFG","R8O4FR8.FR8.FR8.FFR8ER8.E
R8.ER8.EE","O3DR4.DDR4R16ER8.O2AR8AR8O3E8":C=1:GOTO 810
920 PLAY"O5L16DR16DR16DR16DR16D4C8D4ER8GR8A8R8O4R","R8O4FR8.FR8.FR8.FFR8ER8.ER8.
ER8.EE","O3DR4.DDR4R16ER8.O2AR8AR8O3E8
930 RETURN
940 '
950 '□                        □
960 '□       SAARI            □
970 '□                        □
980 '
990 F=0:LOCATE2,16:PRINT">"
1000 PLAY"T150L16V15","T150L16V15","T150L8SM5000"
1010 PLAY"O5R8CR8.CR8.DR8.D","O4R8E-R8.E-R8.FR8.F","O2A-.F.E-B-.O3C.D
1020 PLAY"O5SL8E-E-.E-.E-V15O4L16B-O5CE-O4B-O5CE-","SL8O5GG.G.G","O2E-E-.E-.E-
1030 PLAY"L8F4GR8E-.F.E-","V15O4R8L16GR8.GR8.GR8.G","O3E-.C.O2B-O3E-.C.O2B-
1040 PLAY"F#16GF16R8E-2C","R8GR8.GR8.GR8.G","O3C.C.O2GO3C.C.O2G
1050 PLAY"E-.C16RR8GB-16R16B-","R8A-R8.A-R8.A-R8.A-","O2A-.F.E-A-.F.E
1060 PLAY"O6C2C8E-F16C.","R8B-R8.B-R8.B-R8.B-","B-.G.FB-4O3CD
1070 PLAY"FG16C4R8.B-16R16B-16R16B-","V15O4R8L16B-R8.B-R8.B-R8.B-","O3E-.C.O2B-O
3E-.C.O2B-
1080 'PLAY"F#16GF16R8E-2C","R8GR8.GR8.GR8.G","O3C.C.O2GO3C.C.O2G
1090 PLAY"B16O7CO6L16B-GFF#GG4.L8E-","R8B-R8.B-R8.B-R8.B-","O3C.C.O2GO3C.C.O2G
1100 PLAY"F.E-4E-16R8O5B-O6CE-","R8B-R8.B-R8.B-R8.B-","A-.F.E-B-.O3C.D
1110 PLAY"F#FE-16C.E-R4.","SE-E-R16E-R16E-O3G","O2L8E-E-R16E-R16E-.O3E-16DC+
1120 PLAY"O5L16GF#GF#GR16GF#GF#GR16GF#GF#","L16O4V15GR16GR16RGR16G","O3CO4CRO3CO
4C
1130 PLAY"G8F8EC#8.CO4B-A-8F4","A-R16A-R16RA-R16A-","O2FO3FORO2FO3F
1140 PLAY"O5L16GF#GF#GR16GF#GF#GR16GF#GF#","L16O4V15GR16GR16RGR16G","O3CO4CRO3CO
4C
1150 PLAY"G8B-8O6CD-8.C4.O5F+8","A-R16A-R16RA-R16A-","O2FO3FORO2FO3F
1160 PLAY"O5L16GF#GF#GR16GF#GF#GR16GF#GF#","L16O4V15GR16GR16RGR16G","O3CO4CRO3CO
4C
1170 PLAY"G8F8EC#8.CO4B-A-8F4","A-R16A-R16RA-R16A-","O2FO3FORO2FO3F
1180 IF F THENF=0:GOTO 1210
1190 PLAY"O4E-FGFGA-GA-B-A-B-O5CO4B-O5CDFE-R16E-R8D8.E-R16O4B-O5CE-O4B-O5CE-","A
-R16A-R16RB-R16B-R16RGR16GR8G8R16G","O2A-O3A-RO2B-O3B-RO2E-E-.E-.E-B-16B-B-16B-1
6
1200 F=1:GOTO 1030
1210 PLAY"O4E-FGFGA-GA-B-A-B-O5CO4B-O5CDFE-R16E-R8D8.E-R16","A-R16A-R16RB-R16B-R
16RGR16GR8G8R16G","O2A-O3A-RO2B-O3B-RO2E-E-.E-.E-R4.
1220 RETURN
```

★僕はバイクよりもゲームが好きです。それで，愛車ＭＢＸ50Ｆを売って，ＰＣ－8801ＦＨを買った男です。(福岡県浮羽郡・秦　誠17才)……【影：かしこい！パソコンには乗れるが，バイクじゃゲームはできないもんね。】

```
1230 '
1240 '□                            □
1250 '□      FROME                 □
1260 '□                            □
1270 '
1280 LOCATE2,17:PRINT">"
1290 PLAY"T150L1604","T150L1605","T150L1603SM5000"
1300 PLAY"","","G4E4DD#R16E8D02B8
1310 PLAY"O5SGGGR8.GGGR8.R803G8","O4SBBBR8.BBBR8.R8B8","GGGR8.03GG02GR8.R8G8
1320 PLAY"V15L804BA#B05DEFED","M2000R8L1604GR8.GR8.GR8.G","M200002L16GR8BR803DR1
6ER8DR802B
1330 PLAY"O4L16BA#BA#L8BAG4.E","O5DR804BR8BR8.BR1605DB","GR8GR804DR8.DR16G05D
1340 PLAY"GAB-AGEGA","R8C#R8.C#R8.C#R8.C#","02AR803C#R8ER16F#R8ER8C#
1350 PLAY"O5E04C#AG4.EG","O5ER8C#R8C#R8.C#R16E06C#","02AR8AR804ER8.ER16A05E"
1360 PLAY"AAB-GGGEG","O5R8CR8.CR8.CR8.C","03CR8ER8GR16AR8GR8E
1370 PLAY"L1605CR16CR16CR16CR16CR8CR8","ER8CR8ER8.ER16G06E","CR8CR804GR8.GR1605C
G
1380 PLAY"C04G2.G","R04GR8.GR8.GR8.G","02R8GR8BR803DR16ER8DR802BR16GR8GR2.
1390 IF P THEN 1570 ELSE P=1
1400 PLAY"RL8BR8F#RB","R804L8BR8BR8BR8B","02L8D#04D#02F#04D#02B04D#02F#04D#"
1410 PLAY"R8F#RBR8F#","R804L8BR8BR8BR8B","02L8D#04D#02F#04D#02B04D#02F#04D#"
1420 PLAY"A2GGF#","R804L8BR8BR8BR8","02L8E04E02G04E02B04E02G"
1430 PLAY"G2..","BR804L8BR8BR8BR8B","04E02L8E04E02G04E02B04E02G04E"
1440 PLAY"RAR8ERA","R8AR8AR8AR8A","02C#04C#02E04C#02A04C#02E"
1450 PLAY"R8ERAR8E","R8AR8AR8AR8A","02C#04C#02E04C#02A04C#02E"
1460 PLAY"F#2B2","R8AR8AR8AR8A","02D04F#02F#04F#02A04F#02F#04F#
1470 PLAY"A2.","R8AR8AR8AR8A","03C04F#02A04F#02F#04F#02D04F#"
1480 PLAY"RL8BR8F#RB","R804L8BR8BR8BR8B","02L8D#04D#02F#04D#02B04D#02F#04D#"
1490 PLAY"R8F#RBR8F#","R804L8BR8BR8BR8B","02L8D#04D#02F#04D#02B04D#02F#04D#"
1500 PLAY"A2GGF#","R804L8BR8BR8BR8","02L8E04E02G04E02B04E02G"
1510 PLAY"G2..","BR804L8BR8BR8BR8B","04E02L8E04E02G04E02B04E02G04E"
1520 PLAY"RAR8ERA","R8AR8AR8AR8A","02C#04C#02E04C#02A04C#02E"
1530 PLAY"R8ERAR8E","R8AR8AR8AR8A","02C#04C#02E04C#02A04C#02E"
1540 PLAY"F#205E2","R8AR8AR8AR8A","02D04F#02F#04F#02A04F#02F#04F#
1550 PLAY"D2.","R8AR8AR8AR8A","03C04F#02A04F#02F#04F#02D04F#"
1560 GOTO 1320
1570 RETURN
1580 '
1590 '□                            □
1600 '□      HOT SNOW              □
1610 '□                            □
1620 '
1630 LOCATE2,18:PRINT">"
1640 PLAY"T150S1M5000L805","T150S1M5000L804","T150V14L803"
1650 PLAY"CEG16C04B05DE04B","G1","C.02G.03C1602B403D.02B
1660 PLAY"O5C04A1605C04AB05D04B1605E16E1604B","FF16FFGGG16GG","F.C.F16G4B.03D
1670 PLAY"O5CEG16C04B05DE04B","G1","C.02G.03C1602B403D.02B
1680 PLAY"O5C04A1605C04AB05D04B1605E16E1604B","FF16FFGGG16GG","F.C.F16G4B.03D
1690 PLAY"O5CEG16C04B05DE04B","G1","C.02G.03C1602B403D.02B
1700 PLAY"O5C04A1605C04AB05D04B1605E16E1604B","FF16FFGGG16GG","F.C.F16G4B.03D
1710 PLAY"O5CCE16CCCC16FFEC4.RR","GGG16GAAA16AAGG4.","SCCE16CCCC16FFCC4."
1720 PLAY"R8FF4E.C4R16","R8AA4G.G4","V1402FV12F16V14FV12F16V14FCV12C16C.03C"
1730 PLAY"R8FF16F.E.D.C","R8AA16A.G.G.G","V1402FV12F16V14FV12F16V14FCV12C16C.03C
"
1740 PLAY"R8FF4E4C4","R8AA4G4G4","V1402FV12F16V14FV12F16V14FCV12C16C.03C"
1750 PLAY"V15DV13DV11DV9DV15CV12C16V1504BV13BV11B1605S","V15GV13GV11GV9GV15GV13G
16V15GV13GV11G16S","S02G4G.GGG16AG"
1760 PLAY"R8FF4E.C4R16","R8AA4G.G4","V1402FV12F16V14FV12F16V14FCV12C16C.03C"
1770 PLAY"R8FF16F.E.D.C","R8AA16A.G.G.G","V1402FV12F16V14FV12F16V14FCV12C16C.03C
"
1780 PLAY"R8FF4E4C4","R8AA4G4G4","V1402FV12F16V14FV12F16V14FCV12C16C.03C"
1790 PLAY"V15DV13DV11DV9DR16SGG16G","V15GV13GV11GV9GR16SGG16G","S02G4G.GGG16AG"
1800 PLAY"04A05C.04AA05C04A1605C16C1604A","F1","V14F.A.03CDDC02A"
1810 PLAY"04G05C.04GG05C04G16G16G1605C","E1","V14C.E.GAAGE
1820 PLAY"04A05C.04AA05C04A1605C16C1604A","F1","V14F.A.03CDDC02A"
1830 PLAY"04G05C.04GG05C04G16G16G1605C","E1","V14C.E.GAAGE
1840 PLAY"04A05C.04AA05C04A1605C16C1604A","F1","V14F.A.03CDDC02A"
1850 PLAY"04G05C.04GG05C04G16G16G1605C","E1","V14C.E.GAAGE
1860 PLAY"04A05C.04AA05C04A1605E16E16D","FF.FFFF16GG","V14F.A.03CDDC02A"
1870 IF F THEN1900ELSE F=1
1880 PLAY"M20000C2.M3000G16G.","E2.G16G.","S03C2.02G16G."
1890 GOTO 1640
1900 PLAY"M20000C1","E1","S03C1"
1910 RETURN
1920 '
1930 '□                            □
1940 '□      DON'T STOP            □
1950 '□                            □
1960 '
1970 LOCATE 2,19:PRINT">"
1980 FORI=0TO1
1990 PLAY"T150L8V1504","T150L16S04","T150L16SM300003"
2000 PLAY"AG","R8GR16GR8.G8.GR8G","G8R16GR8D8G8.GR8D8
2010 PLAY"A#16B8.A4G4F#G","R8GR16GR8.G8.GR8G","G8R16GR8D8G8.GR8F#8
2020 PLAY"F#2F#EDE","R8GR16GR8.G8.GR8G","E8R16ER802B803E8.ER802B8
2030 PLAY"R","R8GR16GR8.G8.GR8G","03E8R16ER802B803E8.ER8F#8
2040 PLAY"AG","R8GR16GR8.G8.GR8G","G8R16GR802B803G8.GR802B803
2050 PLAY"A#16B8.A4G4F#G","R8GR16GR8.G8.GR8G","G8R16GR8D8G8.GR8F#8
2060 PLAY"F#2.05DE","R8GR16GR8.G8.GR8G","E8R16ER802B803E8.ER802B8
2070 PLAY"R","R8GR16GR8.G8.GR8G","03E8R16ER802B803E8.ER8D8
2080 PLAY"R04C2B4","R8GR16GR8.G8.GR8G","03C8R16CR802G803C8.CR802G8
2090 PLAY"A2F#4E4","R8GR16GR8.G8.GR8G","03D8R16DR802A803D8.DR802A8
2100 PLAY"B2.D4","R8GR16GR8.G8.GR8G","03G8R16GR8D8G8.GR8D8
2110 PLAY"E1","R8GR16GR8.G8.GR8G","E8R16ER802B803E8.ER802B8
2120 PLAY"R04C2B4","R8GR16GR8.G8.GR8G","03C8R16CR802G803C8.CR802G8
2130 PLAY"A2F#4D","R8GR16GR8.G8.GR8","03D8R16DR802A803D8.DR802
2140 PLAY"E1E","GR16R8GR16GR8.G8.GR8G","A803G8R16GR8D8G8.GR8D8
2150 PLAY"SL16R8BR16B4R8AR16A4","R8ER16E4R8DR16D4","R8ER16E4R8DR16D4
2160 NEXT
2170 RETURN
2180 '
2190 '□                            □
2200 '□ DREAMING TOMORROW          □
2210 '□                            □
2220 '
2230 LOCATE2,20:PRINT">"
2240 IF PLAY(0) THEN2240 ELSE F=0:FF=0:SOUND7,&B10011100:SOUND6,3
2250 D0$="M200C6CM1500C6M400C"
2260 D1$=D0$+D0$+D0$+D0$
2270 B0$="03CR6RCR604G603CR6CR6CCR604C6"
2280 PLAY"T220V15L12","T220V13L6","T220SL12"
2290 PLAY "03CR6RCR604G603CR6CR6CCR604C6","R",D1$
2300 PLAY"03CR6RCR1204G6R1203C R6CCR1204G6E-C03G6","R6R12R6R12R6R12R6R1202R6B-R6
03CR12D",D1$
2310 PLAY"O5G6B-06C605GB-606C05G6B-06C605GB-606C05G6B-06C6E-","L12V1304E-R6E-R6E
-R6R6E-R6E-R6E-F6R12G6",D1$
2320 PLAY"F6R12F6R12F#6GR6B-R6D2D","B-R6B-R6B-R6R6B-R6B-R6B-B-6R12A6",D1$
2330 IF F THEN2370
2340 PLAY"O5B-606CE-605B-06C6E-05B-606CE-605B-06C6E-05B-06CE-FE-C","A-R6A-R6A-R6
R6A-R6A-R6A-A-6R12G6",D1$
2350 PLAY"O5B-6.G6.B-6.B606C05B-6GG-6F4F","FR6FR6FR6R6FR6RFF6R12F6",D1$
2360 F=1:GOTO 2310
2370 PLAY"O5L6B-06CR12E-R12FR12F#R12GR12F12E-R12C","A-R6A-R6A-R6R6B-R6B-R6B-B-6R
12B-6",D0$+D0$+D0$+"C6CM1500C6
2380 PLAY"E-1E-12","R12E-R6R6B-RE-R6R6E-E-6R12D6R12D-6","M400C"+D1$
2390 PLAY"L12R06G6R12C2G6GR6C2",       "CR6R6CC6RC6R6R6CC6",D1$
2400 PLAY"C6E-F6F#R6FE-6.D6.05B-6.G2","DR6R6DD6RD6R6R6DD6",D1$
2410 PLAY"L12R06G6R12C2G6GR6C2","CR6R6CC6RC6R6R6CC6",D1$
2420 PLAY"O5B606C6R1205GB-6R12F#6G6R12F#F6E-2","DR6R6DD6RD6R6R6DD6",D1$
2430 PLAY"C2.06C405B-2.G6A-","E-4R6E-4R12E-4F4R6F4R12F4",D1$
2440 PLAY"B-2.GA-B-06C605B-6R12A-6R12G","F4R6F4R12F4E-4R6E-4",D0$+D0$+D0$+"C6C"
```

★３月号のエスカルゴを生で食べた男君。キミはエライ！僕も放送委員で，毎日ゲーム・ミュージックを流している。（兵庫県高砂市・ＳＩＲ15才）……【編：ぜひパソコンを持ちこんで，ＶＧＭプログラムも流してください。】

```
2450 PLAY"E-6C2.CG6F2FGB-O6C","E-4E-4R6E-4R12E-4F4R6F4","M1500C6M400C"+D0$+D0$+D
0$+"C6C"
2460 IF FF THEN2490
2470 PLAY"E-12R12E-1E-O2R6B-6R12O3C6R12D6","F4E-4R6E-4R12E-4R6","M1500C6M400C"+D
1$
2480 F=0:FF=1:GOTO 2310
2490 PLAY"E-12R12E-1E-","F4E-4R6E-4R12E-4","M1500C6M400C"+D0$+D0$
2500 IF PLAY(0) THEN2500
2510 SOUND7,&B10111000
2520 RETURN
2530 '
2540 '□                        □
2550 '□      YA-DA-YO          □
2560 '□                        □
2570 '
2580 LOCATE2,21:PRINT">"
2590 PLAY"T86V15O4E1L16E1","T86V15O4T86SL16R1.SM20000O4CO3CO4CO3CO4CL32CCCCCCL16"
,"T86V15O3E1L16E1
2600 FORI=0TO1
2610 PLAY"V15O4EDER16R16EDER16R16R16EEDER16","M5000O4BBR16R16R16R16BBR16R16R16R1
6BB","O2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3E
2620 PLAY"EF#GA8GF#E8F#V15EEEEEE","BBR16R16R16R16BBR16R16R16R16BB","O2EO3EO2EO3E
O2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EEGG#
2630 PLAY"AGAR16R16AGAR16R16R16AAGAR16","O5CCR16R16R16R16CCR16R16R16R16CC","O2AO
3AO2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO3A
2640 PLAY"ABO5CO4B8ABA8GAG8F#GA","O5CCR16R16R16R16CCR16R16R16R16CC","O2AO3AO2AO3
AO2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AO3AO2AAEE-
2650 PLAY"F#EF#R16R16F#EF#R16R16R16F#F#EF#R16","O4BBR16R16R16R16BBR16R16R16R16BB
","O2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3D
2660 PLAY"G8F#8A8G8B8A8B8O5DV15EEEEEEEEEEEEEEESE","O4BBR16R16R16R16BBR16R16R16R1
6BBR16R16BBR16R16R16R16BBR16R16R16R16BB","O2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2
DO3DO2DO3DO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3E
2670 PLAY"R","BBR16R16R16R16BBR16R16R16R16BB","O2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2E
O3EO2EO3EO2EO3E
2680 NEXT
2690 RETURN
2700 '
2710 '□                        □
2720 '□    VICTORY WAY         □
2730 '□                        □
2740 '
2750 LOCATE 2,22:PRINT">"
2760 PLAY"T64S1M10000O5L4CCCR16C8.","T64O3L8V14CV13CV12CV11CV10CV9CS1C16GV14C16"
,"T64V11L16O4CEGO5CO4CEGO5CO4CEGO5CO4CEGO5C"
2770 PLAY"C.C16O4B16AA8G8","V14FV13FV12FV11FV10FV9FS1FE","O4CEGO5CO4CEGO5CO4CEGO
5CO4CEGO5C"
2780 PLAY"T96F#2A8O5C8T64DC16D16C8","V14DV13DV12DV11DV10DV9DS1D16F#16A16V14D16",
"O4DF#AO5DO4DF#AO5DO4DF#AO5DO4DF#AO5D"
2790 PLAY"C..O4B16BB16A8.","GV14GV13GV12GS1G8.V14G16S1G16F8.","O4DGBO5DO4DGBO5DO
4DGBO5DO4DGBO5D"
2800 PLAY"B2O5DC8O4B8","V14EV13EV12EV11ER16V14E16O2B16G#16O3S1ED","O4EG#BO5DO4EG
#BO5DO4EG#BO5DO4EG#BO5D"
2810 PLAY"B..A16AV8A16S1A16B16O5C16","V14O2AV13AV12AV11AV10AV9AR8S1A16O3C16","O4
EAO5CEO4EAO5CEO4EAO5CEO4EAO5CE"
2820 PLAY"C2CO4B","V14DV13DV12DV11DV14FV13FS1g.V13O2G16","O4CFAO5CO4CFAO5CO4CFAO
5CO4DGBO5D"
2830 PLAY"V15O5L8CV14CV13CV12CV15O4B-O5CEG","S1M5000O3L16CCCCCCCCCCCCCCCC","O4CE
GO5CO4CEGO5CO4CEB-O5CO4CEB-O5C"
2840 PLAY"S1M8000L16O5C8O4AA8ABO5CD8CL8CO4A-.","L8O5V12C2..D","V12O3L8FV13FV12FV
14L16FGA-8V13A-V12A-V14A-GL8F"
2850 PLAY"GO5E.O4G.AGO5GE","E2F4E4","V14CV13CV12CV11CV14C#V13C#V12EV11E"
2860 PLAY"F4.F16G16F4EF","D1","V14DV13DV12DV11DV14DV13DV12DV11D"
2870 PLAY"E4V10E16S1F.T96M15000D2DCT64","C2T96O4B2BAT64","V13GV12GV11GV10GT96S1G
2GF#T64"
2880 PLAY"CO4L16AA8ABO5CD8CC8.O4A8","O5A2A2","V14FV13FV12FS1L16FGA-8A-V12A-V14A-
GS1L8F"
```

```
2890 PLAY"V15GV14GV15O5EV14EV13EV12EO4V15GV14GT96S1M10000L8AGAT64O5GE","G4.ET96B
4.T64A4","S1C16CC16C4T96C#C#C#T64R16V14C#16G16C#16"
2900 PLAY"F.D.O4AO5C4D4","D2E2","V14DV13DV12DV11DV14FV12FV14FV12F"
2910 PLAY"M20000C2C#4D4","C2C#4D4","S1C2O2A4A4"
2920 PLAY"V15CO4GT60BO5CT52CDT44S1FFV15G1S1M40000G1","C4T60C4T52C4T44C4V15C1SC1"
,"O3F4T60F4T54F4T44V14A-16G16S1FV15C1S1C1"
2930 RETURN
2940 WHAT A LONG PROGRAM THIS IS!
2950  I'm too tired.
2960 BUT IF THIS PROGRAM IS ADEPTED
2970  IN `BASIC-MAGAZINE',I'll send
2980   `SPACE HARRIER MUSIC PROGRAM'
2990     ON MSX .
3000        SEE YOU LATER.    YOSHI
```

評…マジカル・サウンド・シャワーだぜ（影）

by BATSHU

評…か，かっこいいんだ（編）

by カムイでん

評…きまってる〜。
これ私でしょ（つぐ美）

by TGC. M

★こちら朝日新聞男鹿専売所だよ。もちろん，電波新聞もとりあつかっていまーす。さて，男鹿には何部入っているでしょう。（秋田県男鹿市・米満　央12才）……【影：オガ，シジュウなんてね。編：ちょっと苦しんじゃない？】

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1,ページ2)用

VIDEO GAME
ビデオゲーム

モトス/バラデューク

穴井　誉雄

●内　容

ビクター・レコードの「ビデオゲーム・グラフィティ」より，「モトス」のアトラクト・モード(デモ)のBGMと，「バラデューク」のゲーム・スタート・ミュージック（音声合成なし）をP6で演奏させてみました。モトスは私の自信作ですので，ぜひ入力してください。このモトス/バラデュークを作曲した中潟先生は，あの，源平討魔伝を作曲した偉大な先生です（この前YK－2先生が言ってなかったかなぁ？）。この先生のファンである私としては，「源平討魔伝」も作りたいなあ。

●プログラムのしくみ

Pn$がメロディで，Qn$が装飾音等，Rn$がベースです。そうむずかしいテクニックは使っていませんが，ボリューム・コマンドVを多用したので，読みにくいかと思います。なるべく読みやすく作ったのだけどー。

●苦労した点

ズバリ，オリジナルにどれだけ近づけることができるかです。音がずれたり，極端に音が軽くなったり，その他の調整に時間がかかりました。

Yu-You先生より一言

どちらも，とても短いので，入力されるかたは，とっても楽でしょう。

音楽じたいのできとして見ても，ヘタにFM音源を使って作られたものよりも，はるかに良くできているでしょう。

60，66ユーザーは，ぜひ入力するべし!!

参考にしたもの

ビクター・レコード「ビデオゲーム・グラフィティ」/電波新聞社「ナムコ・ビデオゲーム・ミュージック大全集」

《リスト1》モトスのプログラム・リスト

```
10 REM***<MOTOS~ｱﾄﾗｸﾄﾓｰﾄﾞBGM>***
20 CLEAR2500
30 PA$="t158o4l24v13b-b-b-v12b-v10b-v9b- v13o5fffv12fv10fv9f"
40 PB$="v13o5eeev12ev10ev9e v13cccv12cv10cv9c"
50 P1$=PA$+PB$
60 QA$="t158o2l24v13b-b-b-v12b-v10b-v9b- v13o3fffv12fv10fv9f"
70 QB$="v13eeev12ev10ev9e v13cccv12cv10cv9c"
80 Q1$=QA$+QB$
90 :
100 P2$="s9m5700o5d4l12dddd4d4d8d8e4"
110 P3$="o5d4l12dddd4d4f8d8e4"
120 P4$="o5d4l12ddd"+P1$+"s9m5700"
130 P5$="o5d-4l12d-d-d-d-4d-4d-8d-8e-4"
140 P6$="o5d-4l12d-d-d-d-4d-4f8d-8e-4"
150 Q2$="v10l12o4b-fb- o5def efe do4b-f o5fef gec"
160 Q3$="v10l12o5d-o4a-o5d- fga- ga-g fd-o4a- o5a-ga- b-ge-"
170 R2$="s9m5700t158o3c4 l12ccc c4 c4 c8d8e4"
180 R3$="s9m5700t158o3c4 l12ccc "+Q1$
190 R4$="s9m5700o3d-4l12d-d-d-d-4d-4f8d-8e-4"
200 PLAY P1$,Q1$
210 FORI=1TO2
220 PLAY P2$,Q2$,R2$
230 PLAY P3$,Q2$,R2$
240 PLAY P2$,Q2$,R2$
250 PLAY P4$,Q2$,R3$
260 PLAY P5$,Q3$,R4$
270 PLAY P6$,Q3$,R4$
280 NEXT
```

《リスト2》バラデュークのプログラム・リスト

```
10 REM<BARADUKE~ODK(ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞﾃｰﾏ)>
20 CLEAR2500
30 A$="o5e-dd-c o4g-ga-a"
40 A1$=A$+A$
50 SE$="s9m3400t120"
60 PA$="l16"+A1$
70 PB$="l32"+A1$
80 PC$="l64"+A1$+A1$
90 P1$=PA$+PB$+PC$
100 P2$="l16fea-g g-fb-a a-b-o5cd v13e2"
110 QA$="o5l24v13eeev12ev11ev9e v13e-e-e-v12e-v11e-v9e-"
120 QB$="l32v13eev12ev10e v13e-e-v12e-v10e-"
130 QC$="v13l16ee-ee- ee-ee-"
140 Q1$=QA$+QA$+QB$+QB$+QC$
150 Q2$=SE$+"l16o4dd-fe e-dee- deg-a- v13b-2"
160 RA$="l16o2fr8.br8.er8.b-r8. l32o2fr16.br16.er16.b-r16."
170 RB$="l64o2fr32.br32.er32.b-r32."
180 R1$=RA$+RB$+RB$
190 R2$="l16fee-d aa-gg- o2fgab v13o3d-2"
200 PLAY SE$,SE$,SE$
210 PLAY P1$,Q1$,R1$
220 PLAY P2$,Q2$,R2$
```

★今，AM2：00です…。うーん，アイデアが浮かびません。年はとりたくないねー。（岩手県下閉伊郡・工藤昌貴26才）……【影：なに！もう2：00か。それでは，今月のOFもここまで，また来月ね。ふわーっ。】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

THE PROGRAMMER OF THE MONTH

編：では，今月は，いきなりベスト・プログラマーの発表をしたいと思います。今月のベスト・プログラマーは，ＭＳＸ２用「ＤＯＮ」を作った，原田哲郎君に決定しました。

影：今月から，ランダム・コーナーから脱出したＭＳＸ２が，いきなり取ってしまいましたね。

Dr.D：投稿をしてくれた，原田君は，前から，ＭＳＸでよく投稿してくれていたのだが，ＭＳＸでの経験をＭＳＸ２でも良く生かしている。

編：具体的には，どんなところですか?

Dr.D：まず，画面のキャラクターなのだが，スプライトの色使いのあざやかさはまさにＭＳＸ２だ!!

影：たしかに，画面を最初に見たとき市販のゲームかと思いましたよ。

Dr.D：あとは，ＭＳＸで生かした，ゲーム・エッセンスをうまく生かせばＯＫだ。ただ，そのとき，リストが長くなりすぎないように注意したほうがいいゾ。

編：今までの機種の人も，新しい機種の人に負けないようにがんばってください。

影：最近，ＦＭ77ＡＶやＸ１turbo の投稿に勢いがなくなったみたいだ!!



《写真１》「ＤＯＮ」の実行画面

このままでは，ＭＳＸ２のように，ランダム脱出は，むずかしいゾ

編：ＦＰ，Ｍ５，Ｓ１などの古い機種の投稿もピンチだよ!!

明日のSTAR PROGRAMMER紹介
――今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!――

TURBOZ	愛知県岩倉市	吉住圭二
カナダレース	熊本市	田中靖章
ADVENTURE DREAM	宮城県仙台市	三浦貴美也
Go to Bank!!	新潟県南蒲原郡	佐藤利和
ストーン	兵庫県宝塚市	岩瀬伯友
シャクトリシャックン	岐阜県本巣郡	岩田英樹
スーパー野球拳	埼玉県大宮市	吉田賢司
電流	兵庫県姫路市	長田　崇
POWER WOMAN	京都府城陽市	中江英隆
RADA★ATTACK	静岡市	杉村謙一郎
SATAN	福島県郡山市	伊藤直広
SHOOTY	新潟県栃尾市	鈴木幹也
FRIDAY	長野県塩尻市	古籏一浩
SPACE RACE	北海道空知郡	森本典宏
BLOCK SPECIAL	埼玉県春日部市	倉持友也
BALL	広島県府中市	甲斐千佳子
KING'S QUEST	神奈川県横浜市	中野正久
DEMON KING	北海道札幌市	山崎克敏
龍	徳島市	石本大作
究極のRPG	群馬県桐生市	M&S SOFT

投稿ありがとうコーナー
★62年１月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

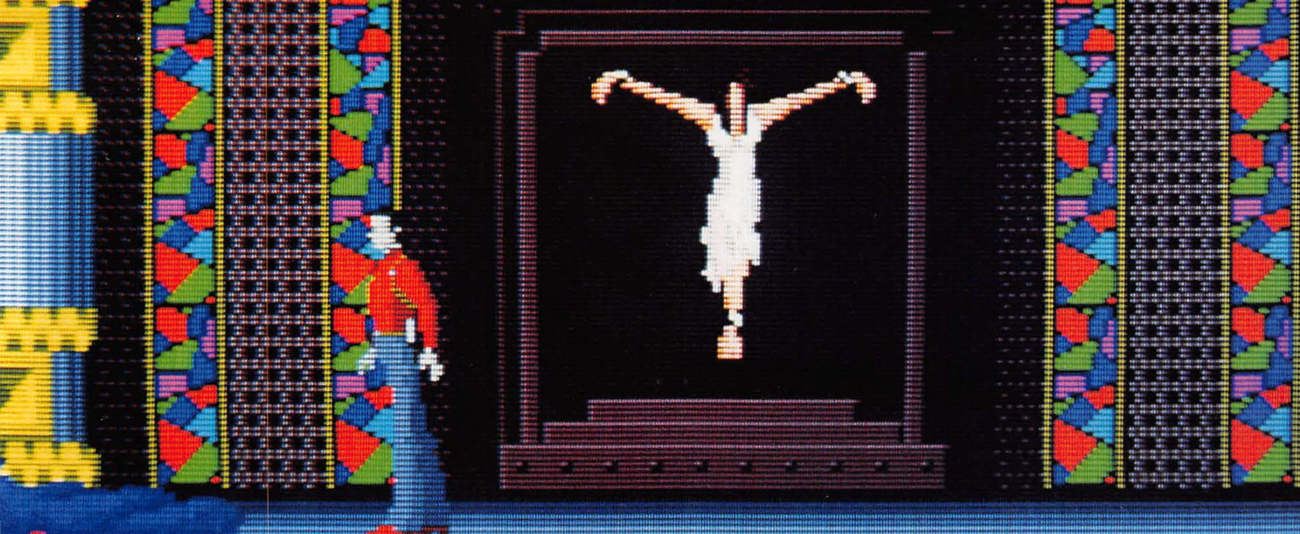
中野幸雄／横井敬明／吉住圭二／斉藤和幸／浅野　毅／永井　弘／龍神正人／松尾博継／清水 研／提 健太郎／佐藤利和／田邑　浩／F. K／ＨＯＰＰＹ／中山　均／小笠原　亮／近藤拓也／長岡秀光／伊藤亮二／高木弘樹／佐々木基貴／河井孝之／太田俊輔／小池智則／曽谷修二／甲斐千佳子／伊藤直広／高橋茂信／倉持友也／照井貴之／谷川和憲／玉置昇三／塚野匡良／堀内智央／ＥＷＥ／石川喜代治／森本隆志／日景正人／歩欄側怒柄／橋本　隆／和田　勝／岩瀬伯友／蟻末　淳／鈴木幹也／中野正久／渾川正之／ＯｕｔＲｕｎ／芦高恵美／三富裕明／鈴木幹也／大津広敬／石本大作／本間真一／小笹龍一／ＭＡＰＰＹmk5／三浦貴美也／小川敬是／梅田茂之／清水潤一／西上　理／坪上英雄／橋本淳一／星野隆昌／長瀬　潤／大瀧　明／ゴトウヒロシ／水口文哉／準優勝のカン／岩永智徳／将軍さま／国賀宏隆／間宮良友／庭山裕康／小鈴良一／ｎａｍｋｏ２／臼田尚志／あさみし　とおる／森本典宏／佐井川師治／鈴木英樹／中井　央／笠井康彦／丸野勝明／中嶋　剛／石川太一／めぞん一刻／水戸　晃／佐々木康人／竹内久徳／大作康孝／ＭＴ ＳＯＦＴ／小野卓也／N. R. O. ／国竹勝信／宍戸光太郎／ちゃちゃまる／大竹　朗／川上幹太／中江英隆／生煮える夫人／斉藤誠一／ＫＣＮ／野村一造／ぜんじ／田中靖章／嵯峨雄一郎／清野智弘／稲垣征司／き鳥っ子／ＯＮＥ　ＴＷＯ　ＳＴＥＰ／日部幸博／安達弘幸／森　現人／山田達也／川崎慎太郎／五十嵐正彦／谷　直樹／岡義朗／小林達也／森井純也／松田章弘／中井英揮／アルマイト／小坂英二／近藤太郎／大内康裕／伊藤茂行／久村賢幸／羽熊秀樹／ＹＮＯ／倉本晋哉／引地英一郎／横山幹太／寺田　亮／米村　久／角田与志夫／安藤保典／飛田　勲／新舘大助／沢田未宣／沢田未正／高木　寛／中西　誠／三河賢治／川嵜央智／沢田広正／中山　享／ＧＺＯ／一木哲也／福島雅規／藤吉裕和／原田哲郎／ＫＡＭＩＤＯＲＡ／中村茂樹／石田和也／島川幸雄／家田貴之／前田浩和／高橋吾郎／玉田大介／茨木恒二／着崎信也／O. S. ＢＯＹ／いーだこーじ／多田修也／向原　誠／住田豊宏／佐々木朋和／尾崎　豊

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！これからも，どしどし投稿してくださいネ!!

マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS



このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。



ローリングサンダー ©株式会社ナムコ

ナムコ異色の新作 ワンダーモモ 235
レイラ救出工作パート2 ローリングサンダー 238
チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム マデリーン 244
PC-88版(STORY1)レポート ディーヴァ・ヴリトラの炎 248
MSX2版世直し道中のはじまりでいっ！ がんばれゴエモン！からくり道中 250
パソコン新作ソフト情報 252
X1版完成まじか！ ドラゴンバスター 254
メルヘンタッチのアクションRPG エスパードリーム 256
とびだす映像スーパー3D画面 とびだせ大作戦 258
セガ・マークIII新作情報 グレートバレーボール 259
河野光 ナムコット情報局ベーマガ支局 260
VGMコレクション ダライアス 261
ペーパーAVGコーナー 268
レスキューAVG & RPG 270
読者が創る㊙&㊟コーナー 274
ファンタジー通信 ダンジョンズ&ドラゴンズ 276

ACTIVE SIMULATION WAR

DIVA

ディーヴァ

T&E SOFTが創る7つの世界

STORY 1 ヴリトラの炎 ………… PC-8801mkII SR 5" 2D・2枚組 ¥7,800

STORY 2 ドゥルガーの記憶 …… FM77AV/20/40 3.5" 2D・2枚組 ¥7,800

STORY 3 ニルヴァーナの試練 X1シリーズ 5" 2D・2枚組 ¥7,800

STORY 5 ソーマの杯 ………… MSX2 3.5" 2DD ¥7,800

STORY 6 ナーサティアの玉座・Family Computer 東芝ＥＭＩより発売 ¥5,500



近　日　発　売

STORY 4 アスラの血流 MSX・メガロム 価格未定

STORY 7 カリ・ユガの光輝 ???

★発売日は、テレフォンサービスにて。

これがAアクティブSシミュレーションWウォーだ!

1 ストーリー(プロローグ)

マウトレーア暦3721年、一筋の閃光とともに1つの惑星が銀河から姿を消した。そして……すべては惑星アルジェナ謎の消失から始まった……。ヴィシュヌ銀河には、かっての繁栄の姿は徴塵もなかった。そこにあるものは、絶望と悲しみ、うす暗い復讐の炎……この荒廃の影に潜む破壊者の姿……シヴァ・ルドラ、元帝国宇宙軍総司令……。

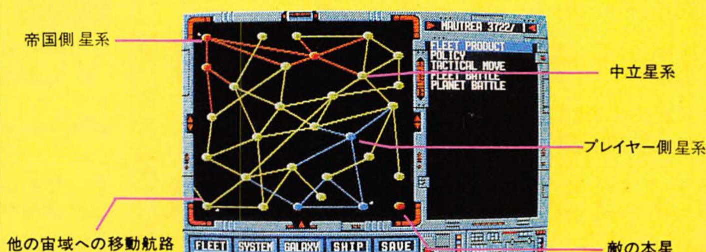


2 ゲームの設定と勝敗

約200の星系から成るヴィシュヌ銀河は、各ストーリーの舞台となる7つの宙域に分かれています。1つの宙域は30の星系から構成され、ゲームスタート時にはそのほとんどが中立星系(緑)で、一部が帝国側(赤)とプレイヤー側(青)になっています。

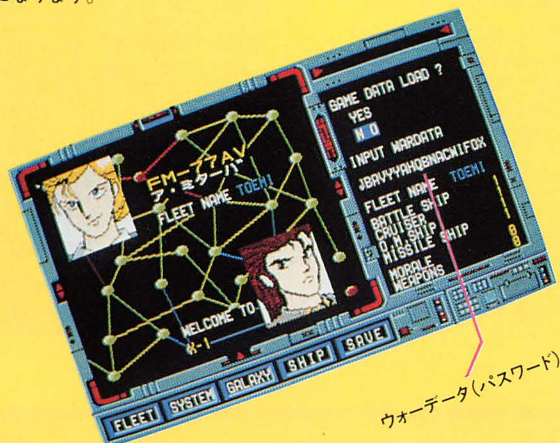
星系マップ右下の航路のつながっていない星系が敵の本星で、この航路の拓き方を発見し攻略することが最終目的です。

★通常勝利：帝国の植民星系と艦隊を全滅
★完全勝利：敵の本星を攻略
★敗　　北：自軍の植民星系と艦隊が全滅



3 パスワードによる全機種完全データ互換。

なお、星系マップ左下のスクリーン外へ延びている航路を進めばウォーデータ(18文字のパスワード)が表示され(ただし、総合生産力が36以上必要です。)、他の宙域(他のマシン)へ移動し、その艦隊は削除されます。そして、メモしたパスワードを他のマシンへ入力すると、今度は逆にその航路からそのマシンの宙域へ進入することになります。



4 ゲームの基本的なすすめ方

情報収集・作戦実行・形勢変動表示等はすべて戦略モード画面で行ないます。

その中で、敵艦隊を攻撃するとき艦隊戦モードとなり、中立星系や帝国側星系を攻撃するときは惑星戦モードになります。

▼敵の本星のナーサティア双惑星



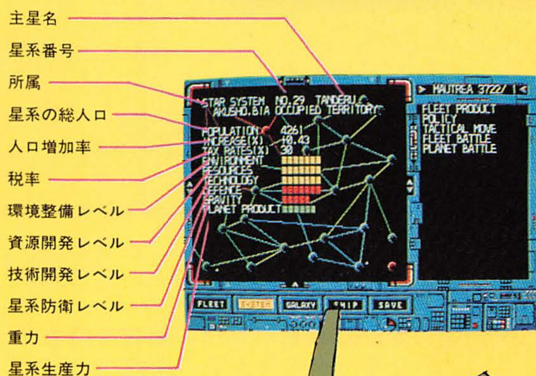
5 戦略モード

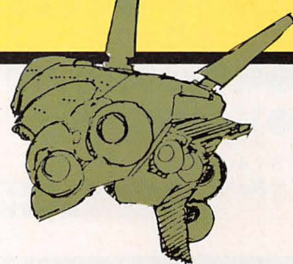
はじめ両軍共、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。

ゲームスタートすると帝国軍(コンピュータ)は一手進むごとに着実に、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。

よって基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランス良く配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。



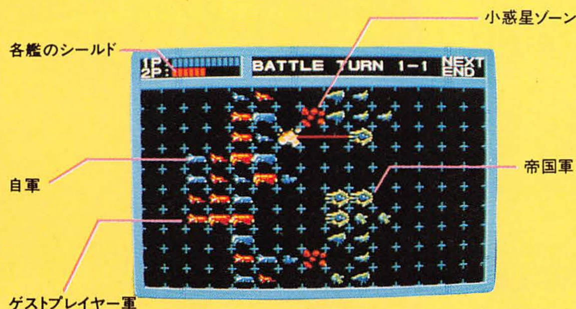




6 艦隊戦モード

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置を終ると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か終了かを選びます。(敵艦隊が撤退する場合もあります。)

劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることがあります。



ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ







7 惑星戦モード

投入艦隊が大きく、丘器力が十分で、また惑星の防衛力が弱ければ有利になりますが、惑星降下直前に行なう補給や爆撃の場所と時間の設定をまちがえると、苦戦をしいられます。
もちろん、それでもドライビングアーマーを操るエースパイロットの腕が良ければ勝利することは可能です。なお、勝利して惑星を取っても自軍のダメージが大きいと、投入艦隊が消滅することもあります。

●惑星戦の準備



「ディーヴァ」発売記念 作文コンテスト

この度、T&E SOFTの新作「ディーヴァ」の発売を記念して、パソコンソフトに関する作文コンテストを実施致します。パソコンを持っている方いない方に関わらず、どしどし御応募下さい。●賞品／最優秀賞…グアム旅行…1名・優秀賞…最新型ハンディワープロ…3名・佳作…T&E SOFT Good s Set（トレーナー・Tシャツ他）10名・参加賞…ディーヴァコンセントレーションカード…先着1万名※参加賞は原稿が着きしだいお送り致します。●要項 400字詰原稿用紙に3枚以上5枚以下に書いて下さい。題「パソコンソフトに望むもの」ゲームソフトに限らず、パソコンソフト全般についてお書き下さい。締め切り1987年3月31日（当日着分まで）●審査／T&E SOFT開発スタッフ及び各パソコン誌編集者が優秀作品を選考。●発表 弊社広告（87年8月号各誌）誌上にて発表致します。
尚、T&E SOFT関係者による応募はできません。※お送りいただいた原稿はお返しできませんので、予じめ御了承下さい。※また、応募はお一人につき一作品に限らせていただきます。

広がるディーヴァの世界

●ディーヴァイメージイラストポスター
サイズ／B2版（515×728mm）
T&E SOFTにて通信販売 ¥1,000（送料込）

●ディーヴァトレーナー
サイズ（M・L）¥3,900（送料サービス）
T&ESOFTにて通信販売

●ゲーム必勝法シリーズ㉙
ファミコン版ディーヴァ
ケイブンシャ¥380

●わんぱっくコミックス ディーヴァ
7つのストーリーのすべてを1冊に凝縮
徳間書店¥370

●ディーヴァ完全必勝本
ファミコン必勝本 JICC出版局¥300

●ディーヴァアドベンチャーゲームコミック全7巻
各巻7人のコミック作家による競作となっています。
東京書籍 各巻¥380

●イメージサウンドトラック DAIVA
LP¥2,500・CASSETE ¥2,500
CD¥3,000
東芝EMIより発売中！
T&E SOFTにて通信販売 ¥1,000（送料込）

●ディーヴァカンペンケース
（2層式）¥500
DEMPA／ペンタン（電波新聞社）

●ディーヴァ下じき
¥200
DEMPA／ペンタン（電波新聞社）

第2回 STACフェア開催・3/21（祝）（土）

春休み第1弾

STAC14社が自慢の新作を持ち寄って、パソコンフリークに贈る春の祭典!!
各社オリジナルグッズの販売もあるぞ!!

日時●昭和62年3月21日・10：00～16：30
会場●科学技術館 東京都千代田区北の丸公園2－1

主催／STAC会
協賛・出展ハードメーカー／日本電気㈱・富士通㈱・㈱ソニー
松下電器産業㈱・シャープ㈱・ブラザー工業㈱ 他
順不同



Software Technology & Communication

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ②T&Eマガジンの無料送付（年4回） ③T&Eソフトカタログの無料送付（年2～3回） ④新製品情報などを満載、T&E PRESS（新聞）を隔月発刊 ⑤オリジナルグッズ（Tシャツ）等の割引販売 ⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。 ■ 入会要領 ／●住所（TEL）●氏名（フリガナを必ず）●年齢（生年月日も記入のこと）●職業（学校名）●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です）を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください。●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です。





MSX版 発売中

★ゲーム内容はオリジナル版等と同様です。

MSX 1MビットROM採用! S-RAM内蔵。定価¥6,400
8K以上

- ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH…5"2D版 ¥6,800
- ●X1F/turbo/II/III/Z……5"2D版 ¥6,800
- ●FM-7/NEW7……5"2D版 ¥6,800
  (工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります。)
- ●FM-77/AV/20/40……3.5"2D版 ¥6,800
- ●X1/C/F/turbo……テープ3本組 ¥4,800
  (ディスク内蔵のX1F/turboでの作動は保証いたしかねます。)
- ●FM-7/NEW7……テープ3本組 ¥4,800
  (FM-77 AVでの作動は保証いたしかねます。)
- ●MZ-2500(MZ-2000モード)……3.5"2DD版 ¥6,800
- ●MZ-2000/2200……5"2D版 ¥6,800

T&Eのスーパー M(メガ)-ROMカートリッジ

16Kbit S-RAM(キロビット エス-ラム)
ゲームの途中データが、セーブ、ロードされます バッテリーによってバックアップされていますのでMSXの電源を切ってもデータが消えません (4ファイル保存)

ゲートアレー
1Mbit ROM(メガビットロム)や、16Kbit(キロビット)S-RAM(エス ラム)制御をします

ロジックIC
S-RAM(エス ラム)を使用するためのICです

1Mbit ROM(メガビットロム)
ここにプログラムが入っています 通常の256Kbit(キロビット)の4倍の容量を持っていますので、長大なハイドライドIIのプログラムをすっぽりおさめることが可能となりました

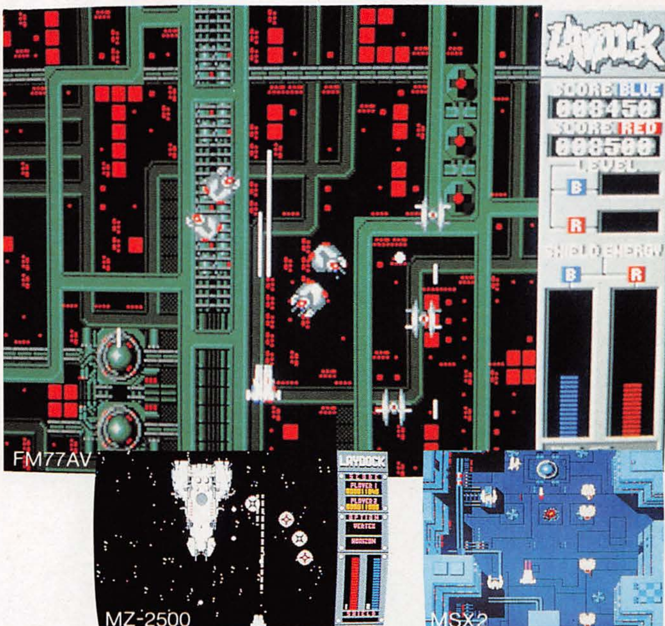
バッテリー
通常の使用で10年、悪条件下でも5年は交換の必要がありません。この年数は、移り変わりの激しいパソコンゲームソフトにおいては、半永久といっていいでしょう。



FM77AV/20/40
MZ-2500/V2

■FM、MZ版の特徴
- ●インフォメーションボードを画面右側に新設。得点を常時表示。
- ●B.G.M.には、FM音源使用。シーン毎に異なる約10曲を挿入。

- ●フルグラフィックス72画面分の背景が、ドット単位のスムーズスクロール。(画面数は機種により少し異なります)
  機体の動きもドット単位で、なおかつ俊速。ジョイスティックにも機敏に反応。
- ●2人で遊べます。共同で出撃。合体は縦・横2種類でさらに強力。(もちろん1人でも遊べます)
- ●毎回の得点とは別に、プレイする程向上する実力をレベルとして表示。
  レベルアップに伴い、武器が増え、敵が強くなり、途中シーンからのスタートも可能。最高レベルに達した方には階級章を進呈。
- ●敵は約50種、巨大戦艦登場。合体時の武器は、誘導ミサイル・マルチバルカン砲他多数。



- ★FM77AV/20/40……3.5"2D版・2枚組……¥6,800
- ★MZ-2500/V2……3.5"2DD版……¥6,800
- ★MSX2……3.5"1DD版・RAM64K・VRAM128K専用……¥6,800

MSXマークはアスキーの商標です

Q 「レイドック」ロム化のお問い合わせについて。

A 現在のところロム化の予定はありません。レイドックをロム化するためには、4Mbitのロムが必要となり、コスト的に不可能です。御了解下さい。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.12ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します)

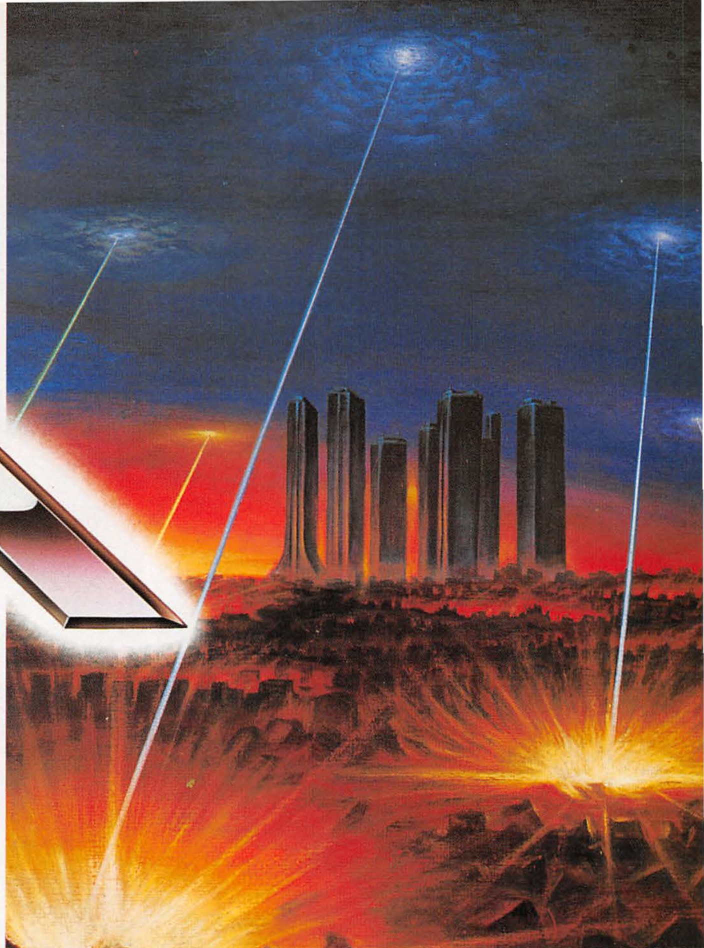


ホームエンターテイメントの未来を拓く
T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.12請求券 ベーマガ4月号
'86総合カタログ 請求券 ベーマガ4月号

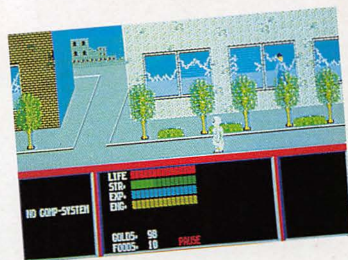

ロールプレイング
ラミア
1999年7月X日。東京。
歴史が狂った。

ゲームの歴史が変わった。



·1999

「ラミア」は、東京を舞台にした超近未来ロールプレイングゲームだ。1999年(ほんの13年後だよ)、東京は突如現われたUFOに攻撃され、池袋のサンシャインビルや新宿副都心などを残し、廃墟と化した。そこへ登場するのが、サイキックパワーを研究する青年ジョー。彼は、各地のレジスタンスの力を借り、宇宙人との戦いを決意するが……。この先の展開は、もちろんゲームをするキミたちのもの。パワーを蓄え宇宙人と戦うも、情報不足で倒れるも、キミたちの力に掛かっている。



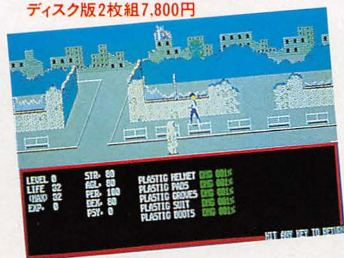
少しだけ、教えよう。「ラミア」面白ポイント

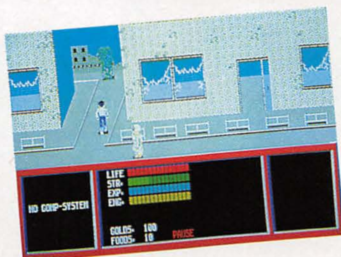
1. アニメ製作の時に使われるセル画方式をコンピュータに応用。人物の動き、街や建物の立体感など、画面のリアルさは日本一だ。
2. ロールプレイングゲームではおなじみの生命力、経験値、攻撃力はもちろん、脳のパワーを表わすサイコ数値など、情報力も抜群。
3. ジョーは僕らとおなじ人間。お金がなくては生きていけない。食べなければ飢える。
4. 防具は使いすぎると壊れる。
5. キミの知っている新宿、池袋、銀座などが舞台だ。
6. 宇宙人だけでも約100匹。登場人物は数えきれないほど。

PC-8801mkII SR/MR/FR/TR
ディスク版2枚組7,800円

ラミア·1999キャンペーン

ラミア·1999作文募集に、多数のご応募をいただきありがとうございました。ハドソンでは、厳正なる審査の上、各賞を決定します。お楽しみに。







HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル TEL011-841-4622 FAX011-821-1854
東京支社/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル TEL03-260-4622 FAX03-235-4653
営 業 所/札幌・東北・名古屋・大阪・福岡・西ドイツ

太陽の神殿

TEMPLO DEL SOL



実在の遺跡が舞台のRPG風味AVGだ!!

コマンド入力をアイコンにした画期的なアイデアをはじめ、"アステカII"には新しい試みがいっぱい! ゲームの舞台となるチチェン・イツァーの遺跡群は実存のものばかり。こんなA.V.G.今までにあったかい?! (LOG IN 1月号より)

オイッ! "マヤ文明"って知ってるか?! 紀元300年〜900年の間に栄えた幻の古代文明……。ホラッ、歴史の授業で習っただろ?! なにィー、よくわかんねェって、しょうがねェなぁー…。それじゃあ、オジさんがこれから遺跡を訪ねながら説明してやんから、よォーく覚えろヨ!! なんたって、マヤ文明なくして、「アステカII、太陽の神殿」は語れねェーてかっ。



ここが、アステカIIの舞台となるチチェン・イツァー。
その昔、トルテカ族っつーヤツらが、次々とマヤを侵略していった時代に、マヤ文明の中心だった所だ。(メモしとけョォー。)
歴史上、マヤ最後の都市は、"タヤサル"とされているけど、実際はこのチチェン・イツァーがマヤ文明の最後だったんじゃないかと、オジさんは思うわけだ。(スルドイだろー) 何百年もの間、数多くの巡礼者が訪れた聖地、そして、神々との交流をもたらす不思議な鍵が隠されているという伝説の地、それが、チチェン・イツァーだ! (うーん、カッコ良くキマッたゼ)

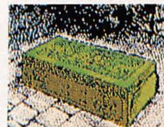


ここがスタート地点の尼僧院。宮殿ばりの造りで、壁にはたっくさんの小さな石彫りがモザイク状にはめられている。(このォー、ゼイタクものっ!) 中にはいると、こんな像が三体あるのダ。"何かあるゾ!"とピンときたか? 目をサラにしてよォーく見てくれ。





エジプトでいえばピラミッド。よーするに墓のことだ。特にここは、えらーいおボーさんしか入れない高僧の墓なんだぜ。崩壊の跡がかえって不気味なムード。(実は…オジさんは怖がりなんだョーン) さぁて、この棺はもう発見できたか?! 棺を開けるなんて趣味の悪いマネはしたくないんだが…。



ここは素通りするわけにはいかねーんだ。(でも、やっぱりオジさんは怖いんだョー!!)

(アステカIIマニュアルより)

PC-8801/mkII/SR/FR/MR	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

●漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。
●好評発売中! 通販(〒200円)



日本ファルコム(株) 〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)

SST

ロマンチック・ミステリー

ロマンシア物語

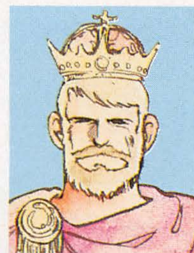
それは、伝説とも言えるほど遠い昔。
見渡すかぎり、美しく緑に光り輝く王国、
ロマンシア──。
そしていま、物語の幕はあがる……。

Falcom
日本ファルコム株式会社

Romancia ロマンシア™




セリナ=レビ=ラウルーラ


ファネッサ3世

はるか北方の広大な森に囲まれた緑の楽園、ロマンシア王国は、平和で美しい小さな王国であった。
国王であるファネッサ3世は、誰しも「温厚で慈悲深いりっぱな方」と口を揃えて言うほどに、家臣だけでなく国民からの信望の厚い王であった。また、その愛娘、セリナ姫は平和のシンボルであり、国民すべてから愛される美しい姫であった。
このロマンシア王国に隣り合うアゾルバ王国を治めるクリフト4世は、ロマンシア国王の実弟であり、非常に物静かな王として知られていた。
ロマンシア・アゾルバの両王国は、策略や戦闘とは無縁の土地で互いに寄りそい、助け合っていた。


クリフト4世

両王国には、いつもおだやかな風が吹き、人々の明るい声が響いていた。
そして刻は、ゆるやかに過ぎていった。
嵐は予告もなく、突然に襲いかかってきた。ロマンシア王国の光であるセリナ姫が何者かに捕えられ、アゾルバ王国へと連れ去られてしまったのである。国王は、愛する姫が連れ去られたショックと、実の弟が関係しているらしい事に、ふさぎこみ城から一歩も出なくなってしまった。その国王に追いうちをかけられるかのようなコトが次々と起った。セリナ姫の救出に向かった若い戦士たちは、誰ひとり帰らず、街では原因不明の難病が流行し、人々の不安は頂点に達していた。しかし、国王ファネッサ3世にはなすすべがなかった……。
平和すぎた緑の楽園は、この激しい嵐を乗り切れるのだろうか——。(つづく)







掟やぶりのニュータイプ。
RPGでもない、AVGでもない、アクションでもない。
ロールプレイング風味、アクションアドベンチャーゲーム。

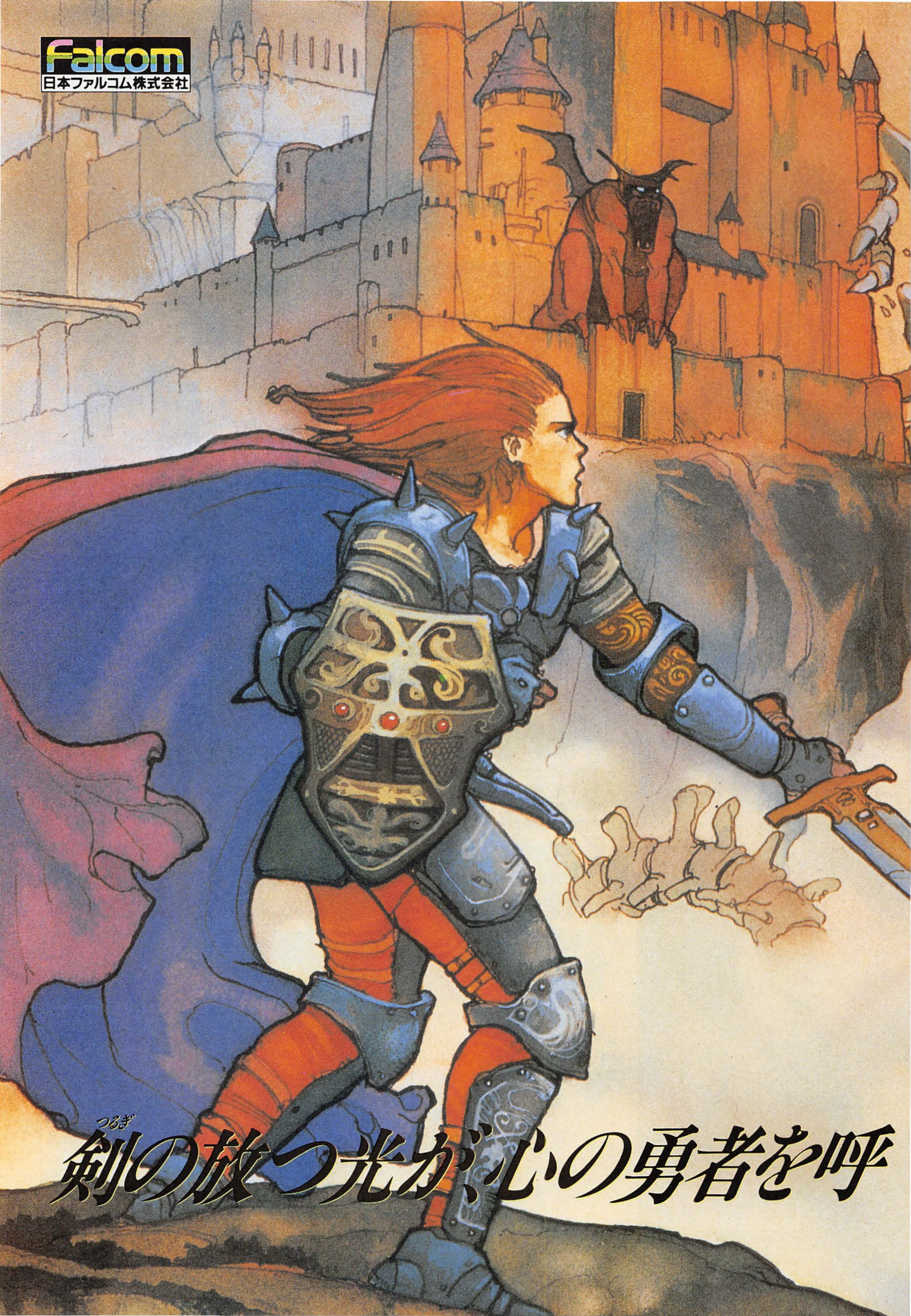
好評発売中

対応機種	メディア	価格
XlC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800





ファルコムのスタッフになれるチャンス!
- プログラマー(マシン語でプログラムが組める人)
- 音楽担当(作曲、編曲ができ、FM音源用データが作れる人)


Falcom
日本ファルコム株式会社
つるぎ
剣の放つ光が心の勇者を呼



びさます。

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME

XANADU

DRAGON SLAYER II



パソコンゲーム史上No.1 究極のR.P.G.！

「ザナドゥ」のある時代に生まれて、本当に良かった。
（ユーザーの手紙より）

●主人公のキャラクター・パターン数、なんと392。
●80種のモンスターマニュアル付・80Pにわたる豪華マニュアル。
●モンスターは100種族にも及び、各種族におのおの208種のパラメーターデータを持ち、その行動・性格は全て違う。
●17種類の武器と34種類の防具（シールド17種、ヨロイ17種）、呪文の魔法17種類、アイテム17種類の全て１つ１つ経験値が設定されている。
●君はかつて、これほどのバリエーションをひっさげて登場した主人公を目撃したことがあるのか!!

対応機種	PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ/FM7/77シリーズ/X1/X1turboシリーズ	価格…ディスク 7,800円 カセット 6,800円



なぜ、「シナリオII」は「ザナドゥ」より何倍もオモシロイのか？

「シナリオII」は「ザナドゥ」より3.6倍？ オモシロイと雑誌に書いてあったが、本当に3.6倍オモシロかった。
（ユーザーの手紙より）

ザナドゥ・ユーザーの声を反映し、すべて前作をしのぐ圧倒的なパワーで「シナリオII」遂に登場！

●パソコンB.G.M.に新風を巻きおこした、質・数音色とも想像を絶する30曲！
●大迫力のモンスター群88種は、すべてニュー・キャラクター。
●注目のデカキャラは、なんと12種にグレードアップ。
●大好評のマニュアル第２弾は、得するショップガイド情報。
●「ザナドゥ」を終了していなくても、PLAYできます。

対応機種	PC-8801シリーズ/PC-9801シリーズ/FM7/77シリーズ/X1/X1turboシリーズ	ディスク 限定特価…5,800円



XANADU FILE
（ザナドゥ・ファイル）

「ザナドゥ」に登場するモンスター、アイテム、魔法を500点以上イラスト、写真で完全紹介。各レベルの完璧な必勝法など「ザナドゥ」を楽しむための情報満載。「ボードゲーム版ザナドゥ」付き、まるごとザナドゥの本。

日本ファルコム(株)宮本恒之著
B5判 定価1,500円



GAME BOOK XANADU
（ゲームブック・ザナドゥ）

ゲームブックとしては大迫力のB５判でイラストも超リアルのすぐれもの。「ザナドゥ・ファイル」と同サイズで価格はぐーんとお買得。
絶対に!!本屋さんの店頭で手にとって見て下さい。

日本ファルコム(株)宮本恒之著
B5判 定価880円



RECORD XANADU
（レコード・ザナドゥ）

単なるキャラクターレコードやイメージソングのノリじゃない！
ニューハードロック「XANADU」完成、全国一斉発売中。

キングレコード(株) 演奏：アンセム
シングル 700円/12インチシングル 1,200円

近日発売

XANADU DATABOOK
（ザナドゥ・データブック（仮題）上下巻…各巻 予価1,200円）

遂にファルコムが「ザナドゥ」のすべてのデータをこの２冊に公開。
横山宏氏の手による全登場モンスターイラスト。
これさえあれば、あなたは「ザナドゥ」のすべてを知ることができる。

XANADU COMICS
（ザナドゥ・コミックス 日本ファルコム(株)作・画）



ファルコム・スタッフによる完全オリジナルコミック！
快調進行中！
コミック業界になぐり込みだ。

日本ファルコム(株) 〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル TEL.0425(27)6501(代)

SST

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST

★超本格大冒険ロールプレイングゲーム★



邪悪な竜の化身が支配する広大なアレフガルド。キミは伝説の勇者ロトの生まれかわりとなって、2つの城と6つの町や村のあるアレフガルドを大冒険！あるときは怪物たちと戦い、またあるときは城や町で人々と話し、魔の竜を倒すため、旅を続けます。登場人物はなんと100人以上。そして、いろんな個性をもつ多くの怪物たち。ドラゴンクエストの世界は、キミをきっと夢中にさせる。さあ、キミの旅は、今、はじまった！



お城を出たら、まずは隣の町に行って、武器や道具を買って戦いの準備だ。ムムッ、下に見える妖気漂う城は…？

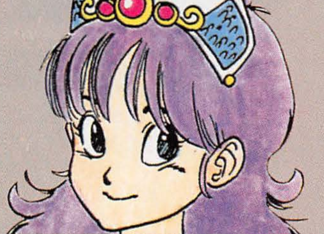
戦いで傷ついたら、町の宿屋に泊まろう。「ウーン！」一晩寝たら、身体は完全回復したぜ。

モンスターデザイン	鳥山 明
シナリオ	堀井雄二
プログラム	㈱チュンソフト
音　楽	すぎやまこういち



キメラがあらわれた。「たたかう」「にげる」「じゅもんをつかう」「どうぐをつかう」はキミ自身が決めるのだ。キミの冷静な判断力が勝利のカギを握る。



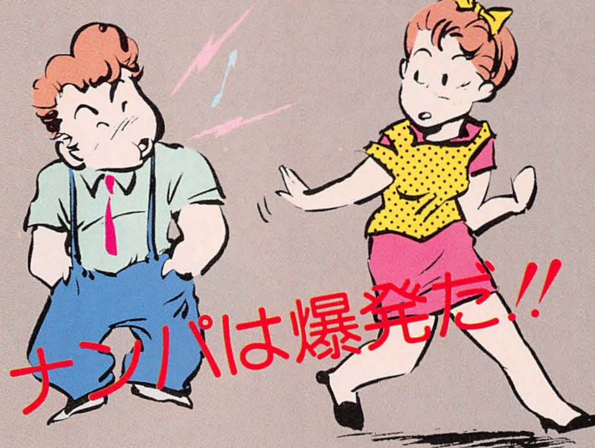


王様に会ってキミの名前を登録すれば、キミは勇者として旅立つことができる。ラダトームの城から町にはいり、とりあえずかんたんな武器と防具を買って戦いの準備をしよう。森や山をさまよって旅を続けるキミに、次々とおそいかかる怪物たち。キミは竜王を倒すことができるか!?

MSX ROMカセット (RAM16K以上) MEGA ROM ¥5,800

Tokyo ナンパストリート

人工知能型シュミレーションゲーム







ナンパはくり返し実践するのがいちばんかんじん。でも、そんな度胸がないというキミ。そういうキミのためにこのゲームはあるのだ。さいしょに声をかけるところから始まって、ベッドインまで、何度もチャレンジしてナンパのノウハウを身につけよう。リアルなナンパ体験をシミュレートすることによって、キミはどんどんプレイボーイになっていくのだっ！ゲームで修業をつんだら街へくり出して即実践。成功を祈る!!



絶賛発売中！

- 新開発グラフィック処理ルーチン採用により、色モレ、色バケはいっさいなし。
- MSX版はグーンとグレードアップ。リアリティを追求し、地名や交通費を入力することによって、キミの地元でもナンパができる。
- さらに、ゲームエンドになってもリプレイ機能を使ってすぐにゲームができる便利設計。
- 女の子との会話は従来通り。限りなく人工知能に近づいた豊富なリアクション。
- このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする。

ほらほら、そこのひっ込みじあんのキミ。このゲームで訓練してステキな彼女をハントしよう！

作者／関野ひかる

■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)……¥7,400
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2D、2DD)……¥6,400
■〔5インチディスク〕PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII……¥6,400
■〔テープ(2本組)〕PC-8801/FH/mkII SR(TR、FR)/mkII……¥4,800
■〔5インチディスク〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo……¥6,400
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo……¥4,800
■〔5インチディスク〕FM-7、FM-NEW7……¥6,400
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20……¥4,800
■ MSX〔テープ(2本組)〕(RAM32K以上)……¥4,800

販売元 株式会社 小西六エニックス

発行元 ENIX 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

軽井沢誘拐案内

かる い ざわ ゆう かい あん ない

★ロマンチックミステリーアドベンチャー★

春。あじさいの咲く頃。夏は多くの人々でにぎわう、ここ軽井沢も、今はどこか寂しげ。「まあ、あなた遅かったじゃない。ちょうど妹のなぎさは買い物に行ってるのよ。」恋人・久美子の別荘。彼女はやさしくキミを迎える。楽しいひと時。しかし、1時間が過ぎ、2時間が過ぎても、妹のなぎさは戻ってこなかった。「まさか誘拐じゃ……。」と、その時、電話のベルが鳴った……。

「ドラゴンクエストII」
「ドラゴンクエスト」
「ポートピア連続殺人事件」
の作者・堀井雄二が
放つ名作アドベンチャー！



★膨大なセリフデータをもち、つぎつぎかわってゆく登場人物たちのリアクション！
★画面数約100枚＋スクロールマップ3エリア！
★楽ちんなワンキー入力で、ともかく、めちゃめちゃ楽しい娯楽大作なのだ！
★読みやすい、ひらがな・カタカナ混合文。
★主人公の名前はキミ。おもわずてれてしまうボクなのだ。
★なぎさのオマケ写真もついて全6章。あふ♥♥



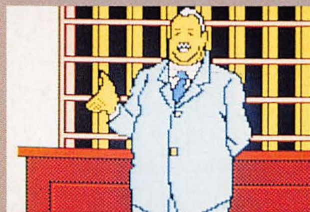
はて、くみさんにいもうとさんなど、おられましたかな。

ひたすら娯楽に徹した大作AVG

ほう、妹さんもこちらに……いえ、お見かけしておりませんよ。



こちらにはおみえになっていませんが。それいじょうのことはわかりませんね。



キミは軽井沢に 愛 を見たかっ!?

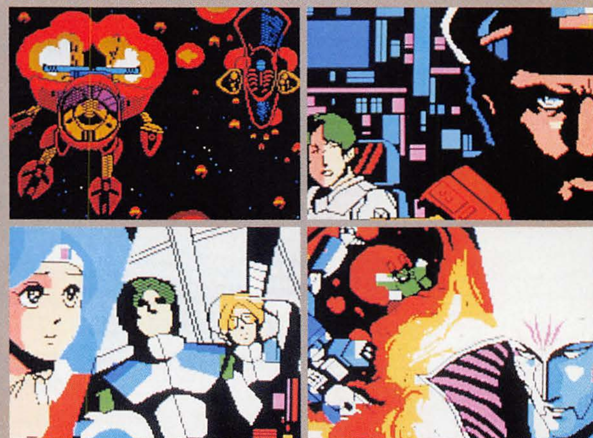
■〔5インチディスク〕PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII ········ ¥5,800
■〔テープ(2本組)〕PC-8801/FH/mkII SR(TR、FR)/mkII ········ ¥4,800
■〔テープ(2本組)〕PC-6601/SR、PC-6001mkII/mkII SR ········ ¥4,800
■〔5インチディスク〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo ········ ¥5,800
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo ········ ¥4,800
■〔5インチディスク〕FM-7、FM-NEW7 ········ ¥5,800
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20 ········ ¥4,800
■ MSX RAMカセット(ROM16K以上) ········ ¥5,800

ニュータイプSFアニメロールプレイング

ライーザ 地球戦士

作者/九葉真
イラスト/真島真太郎

母星を失った流浪の民、ガルム人。彼らが第2の安住地として選んだ惑星は、地球だった！圧倒的な科学力を誇るガルム艦隊の前に地球はかつてない危機に陥った。キミと親友のブルーは地球連合軍の最強モビルアーマー、ライーザに乗り込んだ。地球の運命はキミたちの手にかかっている。急げ、ライーザ!!





●コスモスクリーン：流れる星。敵メカ登場シーン。戦闘シーン（ビーム・ミサイル・接近戦・サイコ）すべてにアニメ効果を採用。
●メッセージウインドウ：それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
●メンバーエリア：状況によってキャラクターの表情が変わり、キミに話しかける。
●ライーザエリア：キミとブルーの乗るメカ〝ライーザ〟の武装が一目でわかる。
●オペレータエリア：オペレータ・ミオが敵のHP、地球の状況等を報告してくれる。
●コマンドエリア：7種30項目の選択肢をワンキーで入力できる簡単設計。

■〔5インチディスク〕PC-8801/FH/MH/mkII SR(TR、FR、MR)/mkII ········ ¥6,400
■〔5インチディスク〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo ········ ¥6,400
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo ········ ¥4,800
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM77AV/40/20 ········ ¥6,400
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20 ········ ¥4,800
■ MSX〔テープ(2本組)〕(RAM32K以上) ········ ¥4,800

緊急募集!!

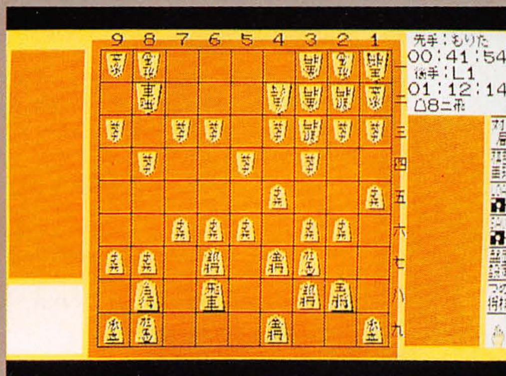
当社商品をFM-7シリーズ、X1シリーズに移植できる方を募集します。

移植後商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。また、MSX、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳しいお問い合せは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部、担当・望月まで御連絡下さい。

話題騒然！空前絶後！
コンピュータ対局の歴史を創る森田将棋！

森田和郎の将棋8ビット版

◘対局の棋譜を保存（セーブ）でき、後日、再現（ロード）することができます。名人戦などの対局を保存→再現することにより、プロ棋士の将棋を研究、観戦することができます。
◘詰将棋をコンピュータが解きます。新聞、雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
◘RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。もちろん、PC-9801シリーズの『森田和郎の将棋』との通信対局もできます。



シャープ X1シリーズ 好評発売中

■5インチディスク版
X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo ……………¥7,800

Ⓒランダムハウス

PC-8801FH/MH、PC-8801mkⅡSR（TR、FR、MR）、PC-8801mkⅡ、PC-8801
■5インチディスク版………¥7,800

98シリーズ好評発売中!!

■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)………¥9,800
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2DD)……¥8,700
■〔3.5インチディスク〕PC-9801U/UV …………………¥9,800

■使用システム

使用機器	増設装置
PC-9801F/U	128K以上の増設RAM
PC-9801、PC-9801E	128K以上の増設RAM及び漢字ROM

PC-9801の8インチ版（¥9,800）御希望の方は、現金書留にて直接当社までお申し込み下さい。（送料無料）

好評！エニックス通信は309P！ MSX版ウイングマン2特集！

北斗の拳

好評発売中！

バイオレンス劇画アドベンチャー

●リアルタイム秘孔モードで首尾よく敵の秘孔を突くと、「アタタ…!!」の音声が次の瞬間、敵の顔は恐怖にひきつり、凄絶な断末魔アニメーションが展開。
●コマンドはすべてテンキーによるワンキー入力　移動や会話などスピーディ、かつリアルに進行。
●案内役バットの豊富なリアクション　ケンシロウ(キミ)の良きアシスタントになってくれる。
●映画よりTVより劇画に忠実なグラフィック、ストーリー展開。
●ハイスピードなディスクアクセス。画面表示速度も超高速
●88のV2モードでは、効果音や音楽が各所に展開、よりムードを高めてくれる



シナリオ／武石正道
作者／折茂賢司・日高徹
Ⓒ集英社・原哲夫・武論尊

■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2DD)……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-8801/FH/MH/mkⅡSR(TR、FR、MR)/mkⅡ……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo……¥6,800
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo……¥4,800
■〔3.5インチディスク(2枚組)〕FM-77、FM77AV/40/20……¥6,800

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン2

MSX版完成間近！

Ⓒ集英社・桂正和
作者／TAMTAM
音楽構成／すぎやまこういち

キータクラーの復活





●新キャラクタが続々登場でとってもシアワセ　もちろん、女の子ばかりじゃないですよ。敵もたくさん出ちゃうんだから
●ユーモアいっぱいの新機能が満載されてまーす　たとえばケンタカーソル　入力がおくれるとハナちょーちんを出して寝てしまうんですよ　ミクカーソルもあるよ。
●「なんですか？」モードはとっても使いやすくなってまーす　スピードアップでわからないところを教えてくれるのダ
●88のV2モードでは「チェインク」の音声も出るー
●なんといってもグラフィックが最高だし、パワーアップ戦闘モードなんてもう、涙がでるくらいコーフンしちゃうよー
◘前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくてもプレイできます

■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2DD)……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-8801/FH/MH/mkⅡSR(TR、FR、MR)/mkⅡ……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo……¥6,800
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo……¥4,800
■〔3.5インチディスク(2枚組)〕FM-77、FM77AV/40/20……¥6,800
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20……¥4,800

オリジナルゲームシナリオ大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか？当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。シナリオだけでも受け付けます。
詳しくは、担当・石川迄 TEL(03)366-4345

販売元　株式会社　小西六エニックス
発行元　株式会社　エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

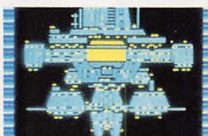
興奮に直結！新しい遊びの神経回路

「敵は海賊・海賊版」

ニュー感覚SFアドベンチャーゲーム ●原作・神林長平／早川書房

ディーフォトン 第1弾 好評発売中


カーリードゥルガー 幻の海賊船
ラジェンドラ ラテルの宇宙船


ダイモス基地 ラテル達、海賊課の本拠地


チーフバスター 彼には２人共頭が上らない


ミュー チーフバスター専属のかわいー秘書


アプロ あなたの相棒。ヘンなネコ！

ウラであやつる海賊どもを捜し出せ！

俺は海賊課一級刑事ラテル。うるさい上司チーフバスターから聞かされた今回の事件内容にはブッ飛んじまった。俺の宿敵、匋冥のあやつる幻の海賊船カーリーが二台も現れたのだ。俺の船ラジェンドラでは、とても歯が立たないというのに…。相棒の黒猫型宇宙人アプロと共に事件解決へと向かうが、行く先々で奇妙な事件が次々と起こる。すべて海賊が裏であやつっているらしい。海賊など、ぜんぶまとめてブッ殺してやる!!!

清く明るくお楽しみなSFアドベンチャー

D−PHOTON第１弾「敵は海賊・海賊版」はただ今好評発売中だ。ハヤカワ文庫のＳＦ小説を発想源にしたユニークさ、アイコン一発入力によるリズミカルさ、推理要素をふんだんに盛り込んだ捜査ゲームのプロっぽさ、etc.…と魅力たっぷりな、ニュー感覚ＳＦアドベンチャーゲーム。この面白さ、新しさは、体験した者でないとわからない！　体力と忍耐と思考力と推理力をよーく鍛えて挑戦だ!!

まだの人は、ノドから出る手で買って下さい。

FM-7/77AVシリーズ…5"2D, 3.5"2D（2枚組）
PC-8801シリーズ…Ⅳ・Ⅴ…5"2D（2枚組）
PC-9801E以上…Ⅰ・Ⅱ…5"2DD/2HD

¥7,800

●BOOK or GOODSプレゼント〈〜3月31日〉



D-PHOTONブランド発足記念として、お買上頂いた方先着1000名様に、このゲームの元となったハヤカワ書房のSF文庫「敵は海賊・海賊版」を、先着2000名様におしゃれなD-PHOTONグッズをプレゼント。マニュアルについている応募券を貼って、下記まで申し込んでね。

宛先　〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701号
ビクター音楽産業(株)PS制作部「ハヤカワ文庫」プレゼント係

D-PHOTON

●発売 ビクター音楽産業株式会社
●販売 avc 日本エイ・ブイ・シー株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-8-18 共同ビル青山2F
日本エイ・ブイ・シー株式会社ペーマガ係

レムスよ、私のために翔(かけ)て。

企画・開発／株式会社ジャスト

近日発売　PC-9801シリーズ
X-1シリーズ
FM-7　77シリーズ

人気作家栗本薫原作の大ヒット「グイン・サーガ」、初のゲーム化。ゲーマー自身が王子レムスとなって、ゲームを進行させていきます。



PC-8801mKIISR／FR／MR／TR／FH／MH
5"FD2D(2枚組)　¥7,800



ヴァーノン伯爵
黒死の病に冒されたスタフォロス砦の城主。彼の業病は空気にふれてひろまる。



グイン
豹頭の仮面をかぶった戦士。リンダ達が絶体絶命の窮地におちいった時に忽然と姿を現わした。

レムス、導くのはアナタ!

由緒正しい王国パロの二粒の真珠——リンダとレムス。二人の祖国は、中原地方の南半球を制圧する、強国ゴーラの連合国家であるモンゴールに一夜のうちに滅ぼされていた。奇跡的に助かったリンダとレムスであったが、ゴーラの黒騎士隊の魔の手がのびてくる。妖魅の跳梁する辺境の森ルードで、一夜を明かしたリンダとレムス。突然、木々の間から豹頭の男が現われた。果たして彼の正体は………。



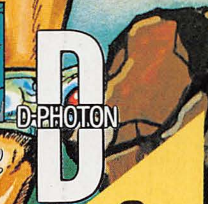
リンダ
滅びさった王国パロの美しい王女。《予言者》でもある。"パロの二粒の真珠"の愛称を持つ。



ルードの森のグール
闇のいまわしい生命をふきこまれた悪霊。とらえた獲物を生かしたまま血肉をすする。



イシュトヴァーン
スタフォロス砦でグイン達の隣りの牢に囚われていたヴァラキア出身の傭兵。



第2弾
3月21日発売

ヒロイックファンタジーアドベンチャー

GUIN SAGA

グイン・サーガ—豹頭の仮面

原作・栗本薫／早川書房



■大河ヒロイックファンタジーの醍醐味を忠実かつ大胆に再現
■主人公レムスの視界をダイレクトにビジュアル化、迫力ある画面が70枚
■パソコンがしゃべる!キャラクターが声を出して語り始めた(ジャストサウンド使用時)
■ワープロ感覚の文字入力と、サブテキストを使ったコマンド選択により、入力時の不満を一挙に解消

JAST SOUNDについてのお問い合わせは(株)ジャストまで

●BOOK or GOODSプレゼント
〈~5月31日〉

D-PHOTONブランド発足記念として、お買上頂いた方先着1000名様に、このゲームの元となったハヤカワ書房のSF文庫「グイン・サーガ(豹頭の仮面)」を、先着2000名様におしゃれなD-PHOTONグッズをプレゼント。マニュアルについている応募券を貼って、下記まで申し込んでね。

宛先　〒150　東京都渋谷区渋谷1-7-5
青山セブンハイツ701号
ビクター音楽産業(株)PS制作部「ハヤカワ文庫」プレゼント係



第3弾
今春発売予定

破竹の勢い!
D-PHOTON第3弾が続く!!
「司政官」
原作・眉村卓　早川書房
企画・開発：Toko Media inパンプキンヘッド

ハートビート★ホラーアドベンチャー

デウリング
魔王の館

金髪の美少女アーニャを救え!!



中に入ると見るも恐しい光景が…!ここは悪魔の料理室／「何の用だきさま／今夜のオカズにでもなりに来たのか／」何と答える?
❶アルバイトニュースを見て来た ❷「ドラキュラのお客にその口のきき方は何だ」と強気に出る ❸御主人様に頼まれ今夜のおかずを聞きに来た ❹TVの料理番組の取材に来た



ミイラ男の動きは見かけよりずっと素速い／君はミイラ男の弱点を知っているか?知っていれば、勝利の女神が君に微笑むのだが…。



人形達の中に知っているものが、いるかもね。こいつらはけっこう情報通なんだよ。どれに聞いてみるね?ヒヒ……。
❶フランケン人形 ❷美人形 ❸半魚人の人形

★恐怖の本格的ホラー・ミステリー・アドベンチャーゲーム。
★血しぶき、肉片が飛び散る戦慄のスプラッタ・アニメーション効果。
★新進漫画家「もりお 歩」によるリアルでコミカルなメリハリの効いたグラフィック。
★選択式コマンドの採用による簡単なゲーム進行。



2月下旬発売予定：PC-8801mkⅡ/SR/FR/MR/TR/FH/MH/(PC-8801mkⅡは要FM音源)ディスク3枚組 ¥7,800

3月下旬発売予定：PC-9801F/VF、M/VM/VX、U/UV(全てFM音源対応、FM音源があればより楽しめます)ディスク3枚組 ¥7,800

※FM-7/77シリーズ移植中!

いよっ！人気物(ソフト)。

究極の恋愛シミュレーションゲーム

女子大生交際図巻

♡やっと君に会えた！



- 実在の5人の女子大生の生きたデータがインプットされた楽しいワクワクドキドキのデート・シミュレーション・ゲーム
- 女のコひとりひとりが、人格をパーフェクトに持っている。話し方、性格、趣味、行動様式などがそれぞれ異なりデートを成功させるのは君の根性ひとつにかかっている。
- 時間とお金と相談しながら楽しくデートをやる。何を話すか、何をするかはコマンド選択入力方式の採用でラクラク簡単。表情だって泣いたり笑ったりと8種類に変化

女の子のキャラクターデザインは、ポパイなどで大活躍の内田春菊先生



3月下旬発売予定
PC-8801シリーズ
(ディスク版)
(FM音源があれば
より楽しめます)
ディスク版 3枚組
¥8,800
近日発売予定
FM-7/77/AVシリーズ
PC-9801シリーズ

●発売が遅れて申し訳ありません。

興奮のスペース・ウォー・シミュレーションゲーム

VENUS FIRE
ヴィーナス・ファイヤー

金星戦争勃発

特典 横山 宏書き下ろしによるオリジナルポストカードがついているゾ/

各¥6,800



ステイタス画面



絶賛発売中
PC-8801シリーズ (ディスク版)
X-1シリーズ (ディスク版)
PC-9801シリーズ (ディスク版)
近日発売予定
MSXシリーズ

- オプションにより戦闘力が変えられるヴィーナス・バトル・スーツの採用
- 3人小隊を10パターンのフォーメーションから選択して戦闘開始
- ミサイル基地破壊、他バラエティーに富んだ4つのシナリオ
- 戦闘モードに迫力ある3-Dスクロールを採用
- 原作は「S・F・3・D」他でおなじみの横山 宏氏

雀豪 1



リレーショナル麻雀ソフト



人己成長型
サンプリング機能付き

推論型人工知能搭載「麻雀」ソフト



リーチ！

絶賛発売中
PC-9801シリーズ
要 256KB、漢字ロム
¥8,800

- 誰にでもある麻雀の打ち方の癖（役ねらい、切り方、オリ方）などをそれぞれの打ち手ごとに登録して再現。個性を持つ人間相手の実戦さながらの生きた麻雀ができます。
- 打ち手のデータは、やればやる程増加。より細かな個性溢れるプレイヤーに成長。
- コンピュータによるイカサマを一切排除。実戦同様、見えている牌をのみデータに対局は進行。
- 従来のコンピュータとの対戦から"生の人間のデータ"即ち"人間"との対戦を実現！
- リアルな四人囲みを採用。

FM音源対応・音楽のワープロ

MUSIUM3
ミュージアム3

MIDI対応、まさに究極の音楽のワープロ
操作簡単、楽しさ一杯

- 演奏が指定パートの楽譜横スクロールで見やすく便利
- プリント・アウト機能登載・・・楽譜、音色、データがそれぞれプリント・アウト出来ます
- MUSIUM2で作成した曲データから音色データまでをMUSIUM3に変換可能

- 音楽ソフトとしては空前のベスト・セラーを記録した「ミュージアム2」をさらに機能アップ
- FM音源ボード(FM3声、PSG3声)による6声シンクロからMIDI楽器を接続することにより最大8声シンクロを可能
- 音符入力を簡易化(①ファンクション・キーとカーソル・キー ②パソコンのキーボード ③MIDI楽器の接続による鍵盤)
- タイ、3連符、アクセントなどがワンタッチ入力





絶賛発売中
FM-7/77/AVシリーズ
(ディスク版)
各2枚組
¥9,800

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社



通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。

〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 BAマガジン係

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701 ビクター音楽産業㈱PS制作部 TEL.03-406-0002

「デウリング」資料請求券 BAマガジン 87-4	「女子大生交際図巻」資料請求券 BAマガジン 87-4	「ミュージアム3」資料請求券 BAマガジン 87-4

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

AV時代の幕開け。

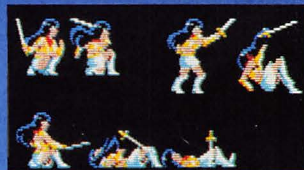
すぐれた音響(AUDIO)と映像(VISUAL)がゲームをもっとおもしろくする。
今、日本テレネットはAV宣言。

PC-98シリーズ新発売!

優子はごくありふれた、普通の女子高生。
ところがある日、
ヴァニティの「幻想王女ヴァリア」によって
"ヴァリスの戦士"として選ばれてから、
運命が一変した。
ヴェカンティの
「夢幻王ログレス」と
その手下「ヴォーグ」達が、
次元を超えて、
襲ってきたのだ。
なぜ、ありふれた女の子が
戦士として選ばれたのか。
5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは?
4人の魔王とは?
答えを求めて、
戦いが始まる。









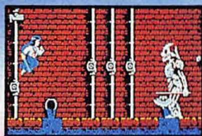
フルグラフィック・アニメーション!



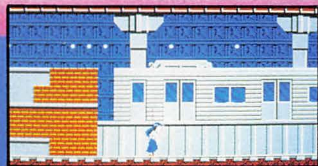


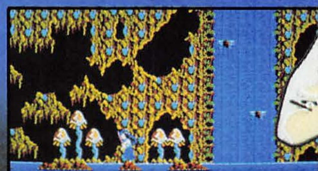
※MSX版にはアニメーション・シーンはありません。

ビッグ・キャラクター!



広大なマップ!





新発売!!

- PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
- X1/C/ターボシリーズ
- FM77AV専用
- PC-9801シリーズ

各¥7.800(ディスク2枚組)

- MSX メガROM ¥6.800

営業たっちゃんの ワンポイント・アドバイス

【夢幻戦士ヴァリス編】No.3



「ヴァリス」ファンのみなさん、お手紙ありがとう。たっちゃんです!! そして「ログレス」をたおした君、おめでとう。すっごくおもしろかったでしょ。まだ「ログレス」に会えない君、頑張ってネ。今回は、そんな君にワープゾーンの秘密を教えちゃうョ!! ワープゾーンとは超ボーナスステージだ。優子が無敵になっちゃうから、思いっきりレベルを上げよう。オフェンス・アイテムも取りほうだいだ。絶対ビームを取ろうネ。そして何と言ってもデカキャラを倒さなくても次のステージへ行けちゃうんだョ、すごいでしょ。ステージ3、5、9に4つのゾーンがあるから必ず見つけてネ。さあ、もうすこしだ、頑張れ!!

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。 ※特に付記のない画面写真は、PC-8801mkII SRによるものです。 ※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。
MSXは、アスキーの商標です。 マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

●アクション・ゲームはテレネット●

FINAL ZONE —WOLF—

ファイナル・ゾーン

好評発売中!!

- ●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR (5"2D 2枚組) ¥6,800
- ●X1/C/ターボシリーズ (5"2D 2枚組) ¥6,800 テープ版 (2巻組) ¥4,800
- ● MSX メガROM版 ¥6,800

スーパーウェポン"GN-16B"を爆破せよ!

アドベンチャー・ゲームにも引けをとらない、アニメーションによるメンバー同士の会話シーンを始め、他には見られない数々の特長を誇るシューティング・ゲームの最高峰。


プロローグ画面。まるで映画のようだ。


マルチ・エンディング










MSX


X1/C/ターボシリーズ

アルバトロス TOURNAMENT GOLF

トーナメント・ゴルフ

好評発売中!!

- ●PC-9801シリーズ (5"2DD 3枚組、ただし3.5"、5"2HDは1枚) ¥8,800
- ●FM7/77シリーズ (3.5"2D 3枚組) ¥8,800
- ●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR (5"2D 3枚組) ¥8,800
- ●PC-6001mkII/6601/SR (テープ3巻組) ¥5,800
  PC-6601/SR (3.5"1D・1DD 3枚組) ¥8,800
- ●X1/C/ターボシリーズ
  ディスク版 (5"2D 3枚組) ¥8,800　テープ版 (テープ3巻組) ¥5,800
- ● MSX (ROMカセット1本+テープ2本組) ¥6,800

本物(リアリズム)だけの魅力。

おかげさまで ロングセラー(1周年)

アルバトロス・シリーズは、昨年2月にPC-88SR版が発売されてから1年になります。ただいま絶好調!

あなたのゴルフ・センスがそのまま反映されるクラシカルな54ホール。

あたかもTVカメラがとらえたように、打球を追って画面が高速スクロール。さまざまなボールの動きをシミュレートし、スムーズな動きとすばやい反応で、リアル・タイム・プレーが可能な、究極のゴルフ・ゲーム。


PC-9801


PC-8801mkII SR/FR/MR/TR


FM7/77

■特長■

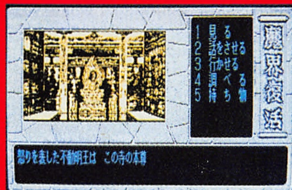
- ●海岸コース(初級)、丘陵コース(中級)、山間コース(上級)の各18ホール、合計54ホール
- ●9ホールごとに軽快なメロディーでティーブレイク。スコアを集計表示
- ●アメリカン・システムでハンディ・キャップを計算・登録
- ●プレイヤーは10人まで登録可能
- ●バンカーやフェアウェイなど16段階の抵抗値を設定
- ●コースの凹凸を5cm刻みで再現
- ●フック、スライスに加えてトップスピン、バックスピンも自由自在
- ●極端な地形がないので、アベレージ・プレイが可能
- ●キー操作は簡単、進行もスムース


X1/C/ターボシリーズ


MSX

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL. 03(268)1159

資料請求券 ベーシックマガジン 4月号



魔界は復活した!!
人間に豹変する魔物。

アドベンチャー・ゲーム

魔界復活

主人公"神代明"と増永教授は〔不動明王〕の選ばれた者となった。
照覚石・輪宝鏡の秘密を解き、独鈷剣と三鈷剣の謎を求め魔界に挑戦する。

"魔界復活"音楽テープが深夜一人で聞けますか。

5インチ2D2枚組
3月末日発売
定価¥7,800

付　　録：魔界復活音楽テープ
対応機種：PC-8801mkIISR/TR/FR/MR/MR/FH/MH
X1ターボシリーズ/FM77-AVシリーズ



●場面の状況に応じて変わる豊富なBGM(100効果音・15曲)●漢字表示によるメッセージ●コマンド選択は、数字入力による簡単な操作●画面の状況により変化する恐怖アニメーション効果●画像入力による現実的でリアルなグラフィック●付録にはショッキングな〔魔界サウンド・テープ〕と〔魔界マップ〕を付属しています。





ルポライターの神代に大学時代の考古学教授・増永から電話があった。それは、大分県の仏の里国東半島にある霊願寺の住職の失跡事件と国定重要遺跡である霊願寺修験山頂にある巨岩神の岩の供石が消滅した事件であった。



教授は学生時代の神代が持つ直感により遺跡発掘が次々と成功した事と、この事件を結びつけ神代の能力で事件のカギを見つけようとした。教授と神代は、巨岩で失跡した住職の数珠を発見してからは、事件が次々と広がって行く。霊願寺本堂の不動明王からの天声で魔界が復活した事を知らされ、開魔の経と封魔の経で魔道を封印する事を命じられた。



通信販売御希望の方は、現金封筒にてお願い致します。
製造・発売元　ソフトスタジオWING
〒870 大分市金池町4丁目9-26 新光ビル1F TEL 0975(32)3929

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living
TAITO

数年前のブームが、再びゲームセンターで爆発！あのブロック崩しが、さらに面白くなって帰ってきた。ブロックから落ちてくる数々のアイテムを取ればパワーアップ、そして33面ものバリエーションが展開。その名はアルカノイド。ゲームセンターの興奮が、今部屋の中で再現される。キミは、最終面までたどり着けるか。

この面白さだけは、崩せない。


スピードダウン(黄)
このアイテムを取ると、エナジーボールのスピードが遅くなる


ディスラプション(水色)
このアイテムを取ると、エナジーボールが3つに増える しかし、3つのエナジーボールの動きに惑わされないように

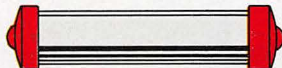

エキスパンド(青)
このアイテムを取ると、バウスは横に伸びる。エナジーボールを受ける部分が広くなり、ミスが少なくなる。

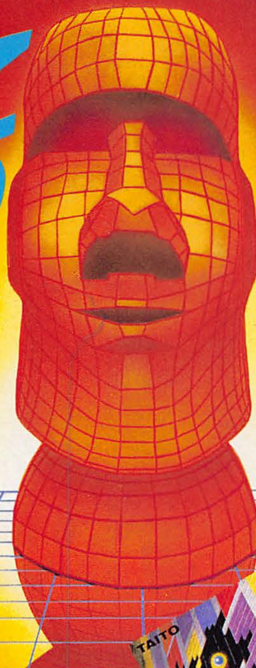

レーザー(赤)
レーザー砲が発射できるアイテム。威力あるレーザーで次々に撃ち崩せ。


キャッチ(黄緑)
飛んできたエナジーボールをキャッチできるアイテム。その後、好きな時に発射できるがあまり長時間持っていると勝手に発射される。


プレイヤーエクステンド(灰)
これを取れば、バウスが一つ増える。だが、無理して取ろうとして、死んでしまわないように……。


ブレイク(ピンク)
このアイテムを取ると、画面右下に穴があき、そこから出るとその面はクリアーできる。


バウス

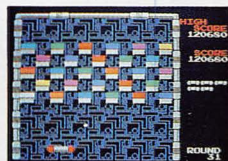












■アルカノイド
新発売
定価 5,800円
MSX ROM版

ジョイコントローラ付！
(ボリューム方式)

影の伝説™
THE LEGEND OF KAGE

手裏剣が唸り、刀が闇を斬り裂く！

新発売
X1 turbo

手裏剣や刀の音などが、
リアルに飛び出すFM音源ステレオ対応。
いやがうえにも緊張感が漂います。
そのうえ、テーブルゲーム機並の画面。
テーブルゲーム機移植版にご不満のあった方も、
これで満足。もう心は、忍びの気分。

HI-SCORE
FREE PLAY

■影の伝説
定価 6,800円(5"FD版)
●X-1ターボ(FM音源対応)

定価 4,900円
●MSX(ROM版)

GYRODINE™

史上最強の戦闘ヘリ、ジャイロダイン。――緊急発進！



■ジャイロダイン
定価 6,800円(5"2D)
●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ(X-1Fは不可)
定価 4,900円 ●MSX(ROM版)

ELEVATOR ACTION

■エレベーターアクション
定価4,500円(カセット版)/定価6,800円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ ●X-1シリーズ ●FM-7シリーズ
定価 4,900円 ●MSX(ROM版)

Victorious NINE TM
© TAITO CORP. MCMLXXXIV
PRODUCED BY
NIDECOM DARRY 19850401

■ビクトリアスナイン
定価4,500円(カセット版)/定価7,500円(5"FD版) ●PC-8801シリーズ ●PC-9801 U2 ●FM-7シリーズ ●PC-9801シリーズ ●PC-6601シリーズ ●X-1シリーズ ●MZ-2200/2000シリーズ ※音声発生機種：「アウト」「セーフ」など、イロイロな声が飛び出します。●PC-8801mk II SR以上(ディスク版) ●X-1ターボModel10(ディスク版)GRAM (CZ-8BGR2) 増設で可 ●X-1ターボModel 20、30、40(ディスク版) ●FM-77/77 L2(ディスク版) ・MB-28121又はMB-28122増設で可 ●FM-77 L4(ディスク版) ●PC-9801 U2

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部 ☎03(253)0761(代) FAX 03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ ☎03(251)8061(代)

MSXは16KB以上の機種で、お楽しみください。

●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

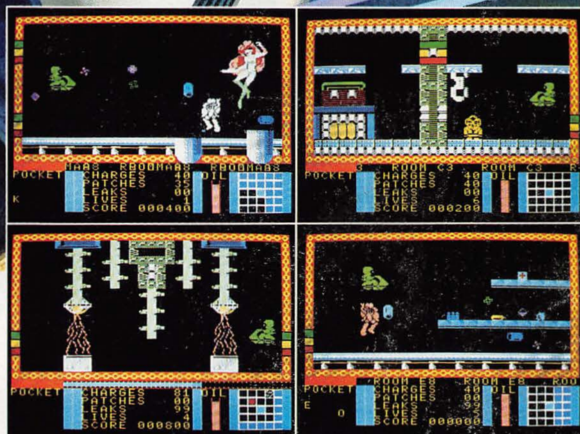
dexter soft

ストレンジ・ループ、宇宙からのSOS！

銀河系を侵略するエイリアンは
絶世の美女だった。やるか、やられるか。
巨大宇宙船を舞台に繰り広げられる、
スペースアドベンチャー。
SOSはもう、
発信されている。



ストレンジ・ループ
STRANGE LOOP



西暦2101年。銀河系は初めて存亡の危機に立たされた。地球を守る宇宙船隊は全滅。最後の宇宙船、第5スペースシャトルからの連絡は、すでに1時間前に途絶えた。第5スペースシャトルを奪還し完全に修復せよ。これが君におくる最後の指令だ。船内には、ジェットサークル、スペーススーツ、レーザーガンが残されているはずだ。それらを使い、エイリアンをすべて倒してほしい。しかし、彼女らは手強く、いろいろなワナが仕掛けられている。勝利を祈っている。百戦錬磨のエキスパートにおくる大興奮のアドベンチャー&ロールプレイングゲームの自信作「ストレンジ・ループ」。君はもう、指先が震えてきたはずだ。さあ、覚悟してスペースシャトルへ向え。新・発・売！

新発売 ストレンジ・ループ

MSX (ROM版) 16KB ND-06MR ¥5,700

MSXは、アスキーの商標です。

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

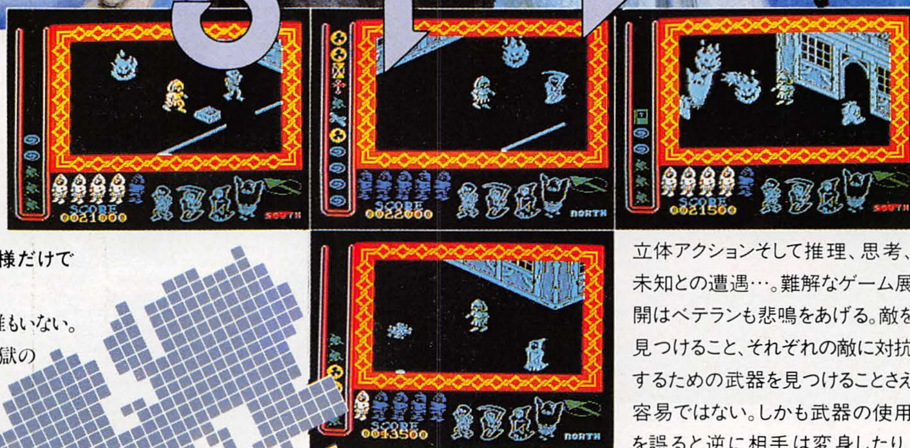
dexter soft

JALECO®
株式会社ジャレコ

ナイトシェードは悪魔の囁き。

絶賛発売中

Nightshade



「聞いていただけますか。ナイトシェードはウェールズの宿場町でした。毎日多くの旅人や巡礼が立ち寄り、それは栄えた町でした。ところが今は、悪魔の棲くう恐ろしい町と化してしまったのです。この町を救えることができるのはたったひとり、あなた様だけでございます。」

町を訪れた正義の騎士(ナイト)を迎える者は誰もいない。荒れ果て、我もの顔で徘徊するのは地獄の使者、すなわち死神、幽霊、骸骨それに狂った修道士だという。しかし、奴らは一体どこにいる?奴らを倒すための聖書や十字架はどこにある?絶え間なく現われる配下のモンスターたちの魔の手は迫る。300もの建物の中を駆け巡り、奴らを葬れ！君は勇敢な騎士だ。大地が裂け、地獄の使者たちが地底へ堕ちてゆく感動のラストシーンを君は見ることができるか。3D・ロールプレイング・アクション・アドベンチャーゲームは、ドラマを超えた。

立体アクションそして推理、思考、未知との遭遇…。難解なゲーム展開はベテランも悲鳴をあげる。敵を見つけること、それぞれの敵に対抗するための武器を見つけることさえ容易ではない。しかも武器の使用を誤ると逆に相手は変身したり、分身する。画面はすばらしい3D構成。しかもチェンジビューボタンをワンプッシュで、画面が一瞬のうちにスクロール。現在地を反対側から見ることさえできる。史上最高のプログラムと自負する「ナイトシェード」、絶賛発売中！

これがナイトシェードの町並みだ。

ナイトシェード 地獄の使者

MSX (ROM版) 16KB ND-05MR ¥5,700

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)

日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコン ショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

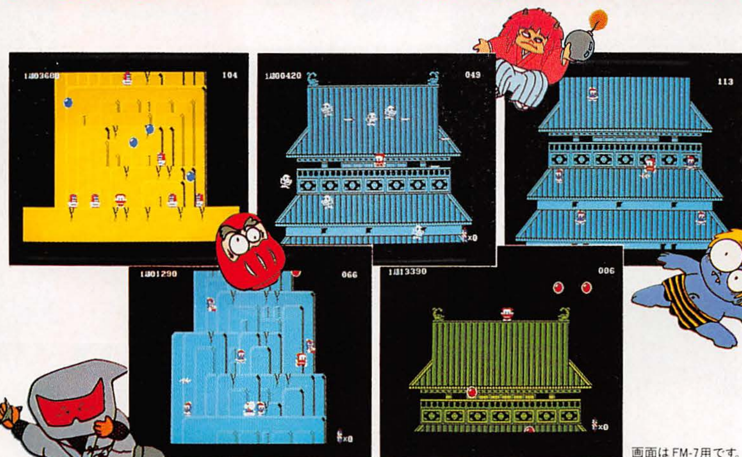
忍者くん

魔城の冒険

★MSX ROM版　¥5,700
★CT版(カセット)　各 ¥4,500
★FD版(フロッピーディスク)各 ¥6,800

ゲームセンターで、ファミコンで人気独占

画面狭しの大奮闘。忍者くん、只今参上。



画面は FM-7用です。

敵はこのほか、オシシ、ガイコツ、トカゲ、火の玉、それにヨロイがいる!

うなる手裏剣、はじける火花。攻める!かわす!体当り!のろわれた城を舞台に、忍者くんが所狭しと大活躍。敵は8種族、いずれも強力で様々な武器の使い手ばかりだ。しかも親分ともなれば、分身の術を巧みに使って忍者くんを惑わせる。気を抜くと、たちまちピンチに追いこまれるから、決して油断はできない。岩場の戦い、お城の戦い、と手に汗握る大熱戦の連続。シーン100まで行ければ、君はスーパープレーヤーだ。ゲームセンターで、ファミリーコンピュータで熱狂的な人気の忍者くんは、対応機種も増えて日本デクスタから好評発売中!

★MSX ROM版¥5,700(16KB)
★CT版 各¥4,500●X-1/C/F/Turbo●FM-7/NEW7/77
★FD版 各¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5″FD)●PC-8801SR/FR/TR/MR専用(5″FD)●FM-7/NEW7/77(5″FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5″FD)

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社　〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)

日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。



TAKERU



パソコンソフト自販機

ソフトベンダー 武尊

知らなきゃ損！ タケルソフト5本でソフトもう1本プレゼント!!

大ニュース！今、タケルソフトを5本買って、パッケージ内のクーポン券を送ると、なんと！君の好きなソフトが一本もらえちゃうんだ。こんなチャンス見逃がす手はないネ。また、ユーザーズクラブ「TAKERU」では、会員を大募集中！「TAKERU」なら、君のパソコンライフは120%楽しくなること間違いなしだ。

●TAKERU トップ15

タケルオリジナルの〝マデリーン〟〝タケル伝説〟ががぜん好調！特に〝マデリーン〟は、発売後2週間でTOP1の座についた。そして〝マデリーン〟を追うように〝殺人倶楽部〟がTOP1に迫っている。9位、10位といっきにランク入りしたのは〝コナミのサッカー〟だ。これ以外にも〝ドルアーガの塔〟〝妖怪屋敷〟とMSX✓

で会おう！

↘対応ソフトが好調だ。MSXファンの友達にもぜひ知らせてあげたいネ！トップ入りをねらうゲームのデモ画面をすぐ見られるのもタケルのいいところだネ。タケルはビジネス対応第1弾として、スーパー春望、ジェット、ユーカラ、ユーカラK2の4つのワープロソフトに対応した文例集「代筆」を発売する。
お父さんにこっそり教えてあげちゃおう。さあ、ゲームソフトにビジネスソフト、タケルのこれからが楽しみだネ！

O人気爆発　⇧快調進撃

O	1	マデリーン	シンキングラビット
	2	殺人倶楽部	リバーヒルソフト
	3	レリクス	ボーステック
	4	未来	ザインソフト
O	5	タケル伝説	PONYCA
⇧	6	谷川浩司の将棋指南	PONYCA
	7	α(ALPHA)	スクウェア
O	8	バビロン	クリスタルソフト
⇧	9	コナミのサッカー	コナミ
	10	ドルアーガの塔	ナムコ
	11	ブラスティー	スクウェア
⇧	12	妖怪屋敷	カシオ
	13	メルヘンヴェールI	システムサコム
⇧	14	カサブランカに愛を	シンキングラビット
	15	新ベストナインプロ野球	アスキー

●絶対おトク！これがおすすめソフトだ！

★**バビロン**(クリスタルソフト)PC-88SR以上
市販価格￥7,800　TAKERU価格￥6,300
圧巻のラストシーン……バビロンの謎の全容が解き明かされる時が来る。

★**敵は海賊・海賊版**(D-PHOTON)PC-88/FM-7
市販価格￥7,800　TAKERU価格￥6,200
主人公ラテルにアプロのお荷物刑事が舞台を変えて大奮闘!!

★**妖怪屋敷**(カシオ)MSX/MSX2
市販価格￥4,800　TAKERU価格￥4,100
リカちゃんをコウジ君は助けられるか？痛快妖怪撲滅ゲーム。

★**ティーヴァ**(T&Eソフト)PC-88SR以上 X-1
市販価格￥7,800　TAKERU価格￥7,000
すべては、惑星アルジェナ――謎の消失から始まった……
7種完全データ互換を実現！

★**殺人倶楽部**(リバーヒルソフト)PC-88/X-1
市販価格￥7,800　TAKERU価格￥6,600
20年前の迷宮入り事件の謎が次第に明らかになっていく。

●こいつは見逃せない！TAKERUオリジナルソフト！

★**アスピック・スペシャル(クリスタルソフト)**
市販希望価格￥6,800　TAKERU価格￥4,800
次から次へとあなたに襲いかかる40種類の怪物たち。ジョイスティック、ステレオタイプFM音源対応。
●対応機種：X-1/X-1turbo(X-1Dは除く)
●指定メディア：5"2D

マデリーン(シンキングラビット)
市販希望価格￥7,200　TAKERU価格￥3,200
1979年、ふと立ち寄った片田舎の古道具屋からこの物語は始まる。マデリーン妃は本当に悪女だったのか？
●対応機種：PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR
●指定メディア：5"2D(2枚組)

オリジナルソフトの通信販売をご希望の方は、機種・ソフト名・住所氏名・電話番号を明記のうえ現金書留にて、TAKERU事務局までお申し込み下さい。

ここに来れば〈武尊〉に会える！

●北海道		
札幌	そうご電器 YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
●青森県		
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
●岩手県		
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(0196)54-2772
●秋田県		
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
●宮城県		
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)261-8111
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
●福島県		
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	㈱粉又 駅前店	(0245)21-2011
●山形県		
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
●新潟県		
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランド DJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
●栃木県		
宇都宮	K&P 宇都宮	(0286)62-0002
●群馬県		
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
●茨城県		
水戸	川又書店	(0292)31-0102
●埼玉県		
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
浦和	ラオックス浦和店	(0488)24-5311
●千葉県		
船橋	ダイエーららぽーと店	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
●東京都		
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機 7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5871
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビッグカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
目黒	ダイエー碑文谷店 7F	(03)710-1111
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンハート長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	Will 6F(丸善無線)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	ノジマ電気町田店	(0427)28-1012
●神奈川県		
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店	(044)244-5421
相模原	ノジマ電気相模原店 B1F	(0427)53-1214
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
●山梨県		
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
●長野県		
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
●福井県		
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
●静岡県		
沼津	メルハ沼津	(0559)31-3454
静岡	メルハ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルハII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	浜松マイコンセンター	(0534)53-2762
	マエタM&V	(0534)73-3991
●愛知県		
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	生活創庫アピタ名駅店 4F	(052)451-1511
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	中部ファミリーセンター COMPIT SALA	(0532)31-5081
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
●岐阜県		
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック水都食品	(0584)89-8355
●三重県		
津	河合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
●大阪府		
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤムセンパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
●奈良県		
奈良	ニノミヤムセンパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
●京都府		
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
●和歌山県		
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
●兵庫県		
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
姫路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
●岡山県		
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
●広島県		
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	タイイチパソコンCITY	(082)248-4343
●香川県		
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
●福岡県		
北九州	ベストマイコン 小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
●長崎県		
長崎	BM長崎	(0958)28-1333
●熊本県		
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
●鹿児島県		
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2061
●大分県		
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
●宮崎県		
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
●沖縄県		
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

〈武尊〉設置店募集中
詳しいことは、右記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

ブラザー工業株式会社
〒460 名古屋市中区大須3-46-15

●営業所　名古屋 ☎(052)263-5895
東京 ☎(03)274-6916
大阪 ☎(06)252-4234

資料請求券 マイコンBASICマガジン 4月号

SEGA®

ファンタジーゾーン®が遂にレコードになった！

大好評のセガG・M・VOL・1に続いて第2弾の登場だ。「ファンタジーゾーン」全ステージ音楽に「ハングオン」「エンデューローレーサー」「カルテット」を収録した、超お買得版だぞっと。これで君もOPA-OPA！.YA-DA-YOを家のステレオでも聞けるわけだ。LP、カセット、CD、同時発売。

SEGA GAME MUSIC VOL.2

セガ・ゲーム・ミュージックVOL.2

ファンタジーゾーン（オパ-オパ～ショッピング/キープ オン ザ ビート/サーリ/プローム～ラウンド アップ～ホット スノウ/ドント ストップ/ドリーミング トモロウ/ボス/ヤーダーヨ/ヴィクトリー ウェイ～ゲーム オーバー）

ハング オン/エンデューロ レーサー/カルテット

LP：ALR-22909 ¥2,200 CT：ALC-22909 ¥2,200 CD：28XA-108 ¥2,800 **好評発売中**

G.M.Oアソシエイツからのお知らせ

おまたせー！ホ、聞「てきる」きる」と噂のあったG.M.Oアソシエイツ。ついに活動開始です。入会希望の方は60円切手を貼った返信用封筒同封の上、左記の住所までお送り下さい。おりかえし案内を送ります。では、会報でお会いしましょう。G.M.Oアソシエイツスタッフ一同

〒210神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大瀧方 G.M.Oアソシエイツ

G.M.Oレーベルからのお知らせ

①「セガ・ゲーム・ミュージックVOL・1」オリコンLPチャート41位赤丸を記録！

②「SNKゲーム・ミュージック」（怒号層圏、アテナ、怒、他）LP、カセット、CD、好評発売中。

③「沙羅曼蛇」「ウェック・ル・マン24」「恋のホットロック」に、アレンジ・バージョンもたくさんはいったコナミの第3弾、3月25日発売予定。

④「ゲーム・ミュージック・カタログ」ご希望の方は左記の方法でお申し込み下さい。

■お申し込みは封筒でお願いします。

■あなたの住所・氏名はハッキリとお書き下さい。

■送料として切手60円分をかならず同封して下さい。

送り先：東京都港区芝浦3-5-39 アルファレコード株式会社 販売課ゲーム・ミュージック・カタログ係 ※発送はお申し込みから2週間くらいかかる事がありますのでご容赦下さい。

Alfa™ アルファレコード株式会社 販売元：ワーナー・パイオニア株式会社









マイコンBASICマガジン特製カレンダー
限定発売中!!





もうキミの机はファンタジー・ワールド

卓上型カレンダー

標準価格800円 (送料240円)



1月 太陽の神殿 (アステカII)
2月 はーりぃふぉっくす 一雪の魔王編一
3月 ブラスティー
4月 ザナドゥ
5月 カサブランカに愛を
6月 地球戦士ライーザ
7月 軽井沢誘拐案内
8月 アルファ
9月 ハイドライドII
10月 ロマンシア
11月 メルヘン・ヴェール
12月 ナイザー

申し込み方法

お申し込みは、電波新聞社出版販売部に現金書留か現金振替え(いずれも送料込みの金額)でお願いします。なお、お近くの電波新聞社各支局、またはキャラクターグッズ取扱い店でもお求めになれます。



マイコンBASICマガジンから、秀作パソコンAVG&RPGのイメージ・イラストをモチーフにした1987年特製カレンダーが発売されました。
今やパソコン・ゲームはAVG、RPGが花ざかり。マイコンBASICマガジンでは、これらの中から、名作といわれるAVG、RPGを選び、そのイメージ・イラストを卓上カレンダーにしました。名作といわれるだけあって、そのイラストはAVGやRPGファンのみならずとも欲しくなるカッコイイものばかり!1か月1点の計12点を卓上型に納め、カレンダー部を切り取れば絵ハガキとしても使えます。キミの机の上に置けば、もうそこはファンタジーの世界。











電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

高速3Dグラフィックスで



ついに登場。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

緊急発売

超自然現象と正体不明の敵により、凶悪な魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン=ユーライアは、平和を取り戻そうと、ハリアーに助けを求めた。
ハリアーとは、地球からきた、超能力戦士だ。君は、ドラゴンランドをすくい出すことが出来るか?!
PC-6001バージョンではむずかしいとされていたスペース ハリアーをついに高速3Dグラフィックスで実現しました。駆けてゆくハリアーの後姿はそのままに、ドラゴンランドの魔生物たちは、その特徴ある動きで表現しました。思わず体が動いてしまう大迫力の高速スクロール。感動の全16面を存分にお楽しみ下さい。

STAGE 9

PC-6001 mkII/6601 スペースハリアー

テープ……………………4,100円
FD(3.5")……………………6,200円

SPACE HARRIER

はじめまして,冒険大好き

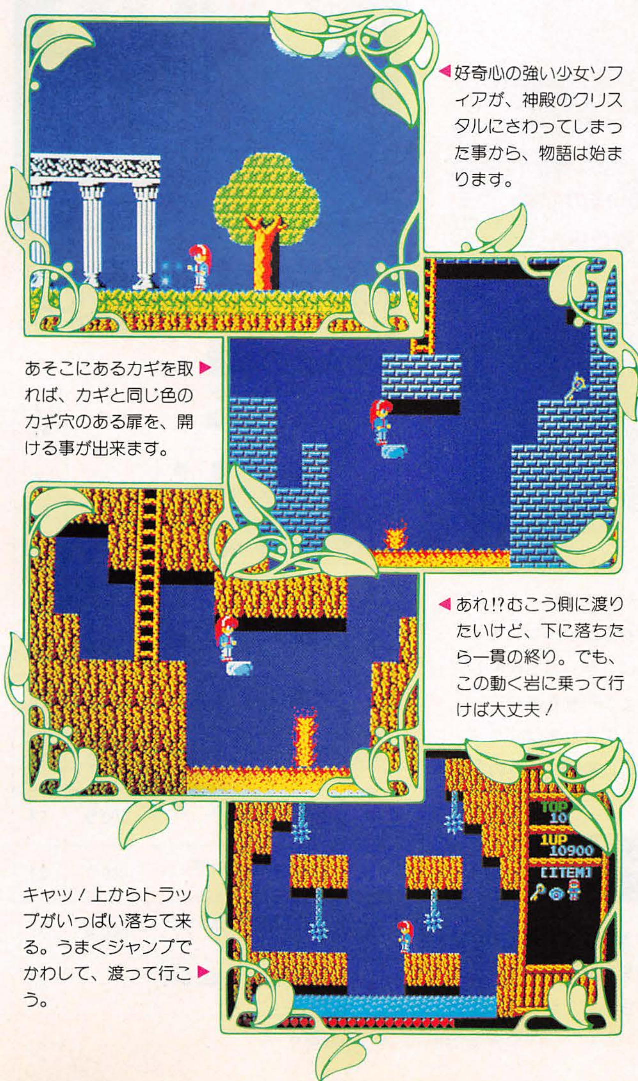


「ソフィア」です。

ソフィアの行手にはさまざまなトラップ(しかけ)や敵がいっぱい!
ジャンプやアイテムでうまくかわそう。

「ソフィア」はメルヘンティックなメイズ・アドベンチャー。元気で明るい少女ソフィアが、美しいグラフィックと、乗りの良いBGM、そしてカワイイキャラクターたちにかこまれて、堂々デビューしました。

少女ソフィアは，けっしてふれてはならないクリスタルにさわってしまい、クリスタルと共にパラレルワールドに落ちてしまいました。ソフィアは一刻も早く、クリスタルをさがし出し、元の世界へもどらなければなりません。



◀好奇心の強い少女ソフィアが、神殿のクリスタルにさわってしまった事から、物語は始まります。

あそこにあるカギを取れば、カギと同じ色のカギ穴のある扉を、開ける事が出来ます。▶

◀あれ!?むこう側に渡りたいけど、下に落ちたら一貫の終り。でも、この動く岩に乗って行けば大丈夫!

キャッ!上からトラップがいっぱい落ちて来る。うまくジャンプでかわして、渡って行こう。▶

アイテム



カギ
通路をとざす大きな扉もこれがあれば平気です。



キノコ
ソフィアの元気の素!ソフィアの体力であるハートを一つ確保してくれます。



クリスタル
ソフィアと共にパラレルワールドに落ちてしまった大事な物。これをさがし出すのが第一の目的です。

その他ソフィアをたすけるアイテムや、逆の作用をするトラップアイテムがいっぱい!!

パラレルワールドの秘密

パラレルワールドは地上と地下の二つにわかれています。地上の方が敵やトラップが少なく、先へ行くには便利ですが、地下にはさまざまなアイテムがかくされています。
もし行き止まりで先へ進めなくなったら、とにかくもどってみましょう。きっとどこか、行き忘れている所があるはずです。ぬけ道はかならずあります。
あ!宝箱。でも箱にはカギがかかっていて開きません。すると扉のカギ以外にも必要なカギが?……。

ソフィア

MZ-1500 QD版……………………定価4,800円
X1 テープ版……………………定価4,100円
X1 5インチFD版……………………定価6,200円

また、ひとつ魔法を覚える

3D ROLE-PLAYING GAME

GATE OF LABYRINTH

迷宮への扉

「お前は，何のために旅をするのだ？」

「………」

「お前は，何を求めているのだ？」

「希望……そう，希望を求めて旅をしているのです。」

「それならば，お前の希望とは何だ？」

「わかりません。でも，私は希望を見つけるために旅をしているのです」

剣と魔法と竜の時代，1人の若者が「希望」を求めて旅に出た。

そこで行き着いたのが，名も知らぬ大きな島だったのだ。

その島の大地を踏みしめ，若者は大きく息を吸いこみつぶやいた。

「この島に，私の求める『希望』はあるのだろうか……」

いつ終わるとも知れない冒険は，今日も続く。

ロールプレイングゲームって何？

「迷宮への扉」は，ロールプレイングゲームというジャンルに属するタイプのものです。

ロールプレイングというのは，文字通り「役割を演じる」という意味です。キミは，ゲームの中の世界の住人という役割を演じていくのです。

ある時，キミは，力の強い戦士という役割を，そしてある時は，お金持ちの商人という役割を演じるかもしれません。それは全てキミの自由なのです。

敵と戦い，傷つけば宿屋で休み，腹が減ったら食事をするというリアルさ。キミが自分の創造したキャラクターに感情移入すればする程，ゲームのおもしろさはアップします。

キミが何もしなければ，ゲームも何もしてくれません。でも，キミが行動をおこすなら，ゲームも何か反応を示してくれるはずです。この世界は，キミを中心に動いているのです。

プレイを始める前にぜひともお読みください。

GAME STARTをする前にまず自分の名前（4文字まで）と，職業を決めて下さい。これが決まらなければいくらあなたがゲームを始めたくてもゲームはスタートされません，ではDATA MAKEを選んで下さい。

ここで一つ，このゲームは4人までパーティを組んでゲームをする事が出来ます。なるべく多い人数で旅をするようにしましょう。その方が楽しくプレイ出来るからです。

キャラクタが出来たら，ではGAME START！



アイテム一覧表です。どんどん強くなりましょう。

●主人公の武器

No.	武　器	値段	攻撃力（最大）
0	CUDGEL 棍棒（魔法使い使用可）	5＄	2
1	SLING 投石器（魔法使い使用可）	30＄	4
2	DART 投げ矢（魔法使い使用可）	76＄	5
3	DAGGER 短剣	98＄	8
4	HATCHET 手おの	150＄	10
5	LANCE やり	268＄	13
6	SABER 軍刀	500＄	18
7	SHORT SWORD 剣	880＄	24
8	LONG SWORD 長い剣	1680＄	35
9	EXCALIBUR 聖なる剣	――	50

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電話 (03)445－6111

・・・と、もう止まらない。

●主人公の防具

No.	防具		値段	防衛力(最大)
1	CLOTH	布製	10＄	2
2	LEATHER	レザー製	30＄	6
3	LINEN	布＋ロウ製	80＄	10
4	RINGMAIL	金属製	120＄	15
5	SCALE	レザー＋金属製	265＄	20
6	CUIRBOIL	レザー＋ロウ製	530＄	25
7	LAMELLAR	レザー＋金属製	1200＄	35
8	PLATE	金属製	2450＄	50

※60分の防衛力で、敵の攻撃を2分の1にくいとめる。

●主人公の魔法

経験値	魔法	効果	魔法力の消費量
0	CAMILA	攻撃。(5)	－2
2	LAILA	明りをともす。	－4
3	RECAMILA	CAMILAの強力版。(20)	－5
4	POLILA	どうくつからぬけ出す。	－8
5	HAULAL	敵をかなしばりにする。	－5
6	VERLI	RECAMILA よりさらに強力。(50)	－10
7	PERCAS	死んだ仲間を生きかえらす。	－40

教えちゃいます,楽しくなる九つのポイント!

●町を見つけよう!・・・・この島には，いくつかの町があります。一つはRADA（ラダ）の町といい，スタート地点のすぐ北にあるのです。そこにはINN（宿屋）やSTORE（店),ヨロイを売っているARMOR, ARMS（武器屋）などがあります。それぞれの町には特色があって，売っている物や，店の数が違うので，いろいろな町へ行ってみましょう。

●村人と話をしよう・・・・町を見つけたら，その周辺を歩きまわって村人をさがしましょう。村人と話をして情報を得ることが，キミの目的である「希望」を見つけることへの第一歩なのです。もし，村人から情報をもらえなくなったら，次の町を捜しに行くようにしましょう。

●敵の強さを調べよう・・・・自分のキャラクター達が弱い頃は，なるべく島の南側で戦うようにしましょう。そして新しい敵と出会ったら，必ずメモをすることです。敵の名前や強さ，所持金，その他・・・・・ メモすることは数多くあります。こういった自分だけの資料作りも，RPG（ロールプレイングゲーム）ならではの楽しさですねネ。

●キャラクター選択を活用する・・・・キャラクターを選択するのは何も，敵を攻撃するキャラクター選んだり食べ物を誰に食べさせるか選ぶなどの時だけとは限りません。敏しょう性の高いキャラクターを選んでおけば，敵から先制攻撃を受けることも少なくなるし，RUN（逃げる）コマンドを実行した時にも成功しやすいのです。

●経験を積もう・・・・!キャラクターは，自分より強い敵と戦う（やっつけなくてもOK!）ことにより，経験を積むことができます。そして経験を積んでいくと，キャラクターはレベルアップするのです。レベルアップというのはLIFE（生命力）やSTR（攻撃力），DEF（防御力）などのパラメータを増やすことです。こうしてキャラクターは成長し，より強い敵を求めて冒険を続けます。

●次の町を目指す・・・・村人から情報も得たし，もっと強い敵と戦いたいと思っている人は，次の町を捜しに行きましょう。そこには新しい情報や未知の怪物がひそんでいるかも知れません。途中で傷ついて死なないようにFOOD（食べ物）を多く買いこんで，さぁ出発しましょう。

●マップを書こう・・・・どんどん進んでいくうちに，自分のいる位置がわからなくなってしまった人はいませんか？そう人は，ぜひマップを書くことをおススメします。やり方は簡単です。方眼紙を用意したら，そこに自分のいる位置を書き込んでください。あとは一回移動するごとにチェックしていき，前に森があるとか，川があって通れないなどなど次々と書いていきましょう。もちろん町の位置や出てきやすい敵の名前などもあると便利ですネ!

●SAVE機能も上手く使おう・・・・SAVEというコマンドは，何もゲーム途中でやめる時だけに使うものではないのです。行ったこともない所へ行く前，戦ったことのない敵と戦う前にも，ぜひSAVE機能を使ってパスワードをメモしておきましょう。そうすれば，もしキャラクターが死んでしまっても，そこからやり直しができるのですから。

●お店の活用・・・・お店には武器やヨロイを売っていたり，宿屋などがあります。値段の高い武器やヨロイは，強い敵と戦うのに必要ですし，宿屋で休めばLIFEやMAGICを回復させることもできます。とにかくお金を貯めましょう。

3D ROLE-PLAYING GAME
GATE OF LABYRINTH
迷宮への扉

MZ-1500 QD版 標準価格4,800円

申し込みは306ページの「通信販売の申込方法」をよく読んでご注文下さい。

Dempa オリジナル・ゲーム・シリーズ

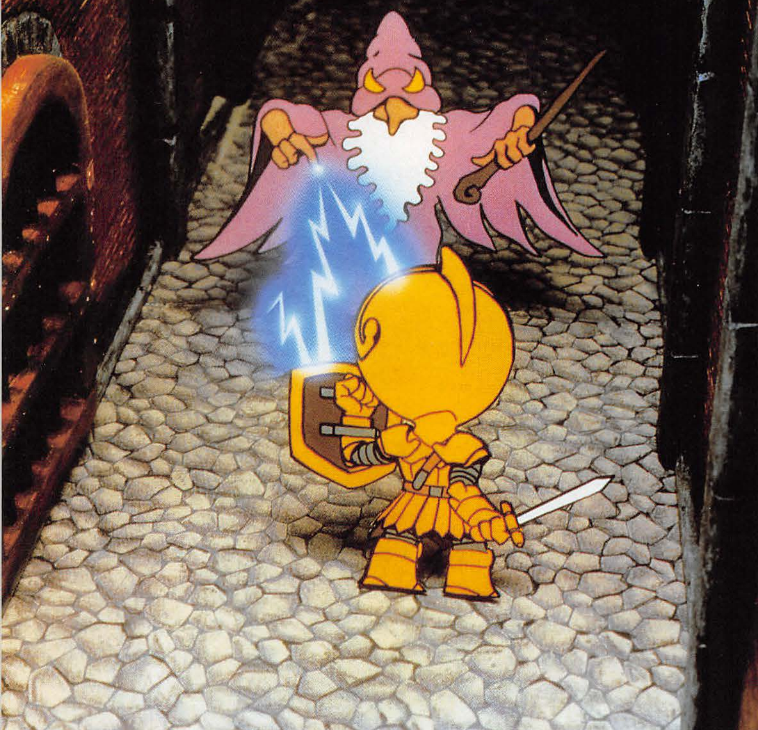
PROGRAM ARRANGED BY 電波新聞社/YMCAT

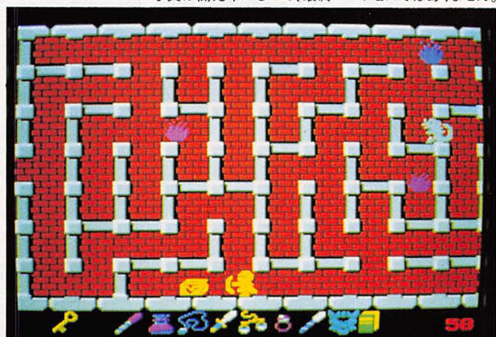
※MSX他の機種でも開発中です。

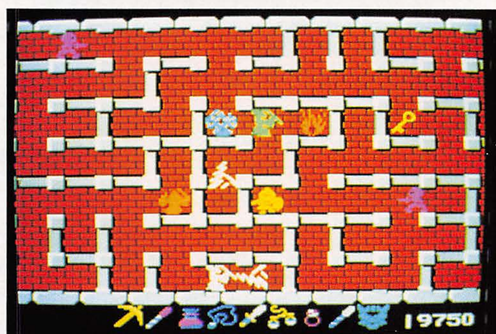
マイコンソフト

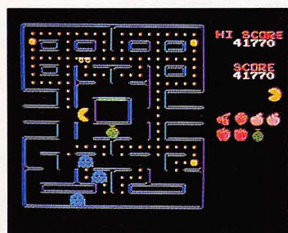
MSXソフト

写真は開発中のもので、最終バージョンではありません。









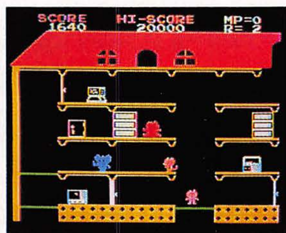
パックマン

namcot



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ!

MSX 定価4,500円



マッピー

namcot



正義感あふれる元気なポリス、マッピー!盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円



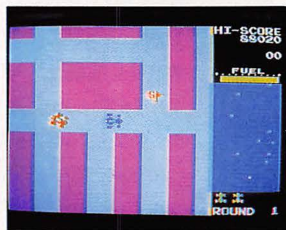
キング&バルーン

namcot



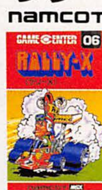
風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発!うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円



ラリーX

namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出!

MSX 定価4,500円



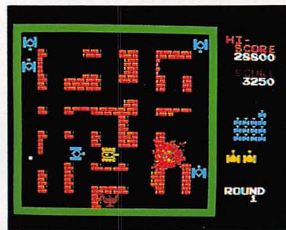
ボスコニアン

namcot



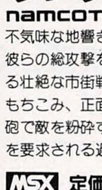
360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン

namcot



不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 定価4,500円

お求めは巻末に掲載の

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8651 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-0445

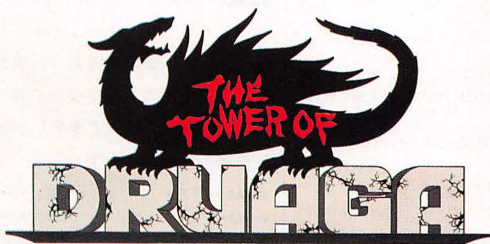
好評発売中

THE TOWER OF DRUAGA for MSX

品切れ間近！

namcot 定価4,500円

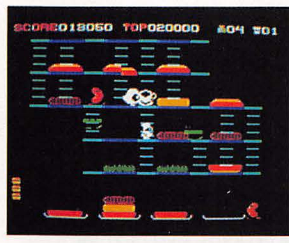
MSXバージョンでのソフト制作はむずかしいとされていたTHE TOWER OF DRUAGA…ドルアーガの塔がついに発売されました。巻末に掲載の有力店でお早目にお求めください。



BurgerTime ハンバーガー

©DATA EAST CORP.





キミはバーガーショップのチーフ。いたずら者のホットドッグ、ピクルス、目玉焼の追撃をふりきってハンバーガーを完成させる、コミカル・チェイス・ゲームの話題作。

MSX 定価4,500円

MOVING ADVENTURE The Demon Crystal デーモンクリスタル

©DEMPA



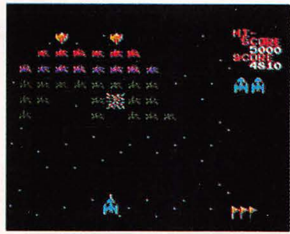


不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー・ゲーム。デーモン・シャルドにとらわれたクリスを救出せよ！武器はファイアー・ボール。アレスの活躍はいかに！

MSX 定価4,800円

ギャラクシアン

namcot

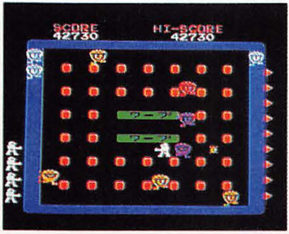


宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで迎撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX 定価4,500円

ワープ&ワープ

namcot



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつける。

MSX 定価4,500円

ギャラガ

namcot

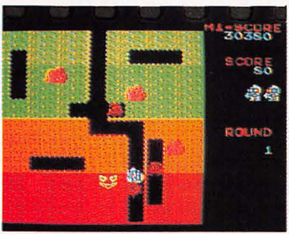


相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

MSX 定価4,500円

ディグダグ

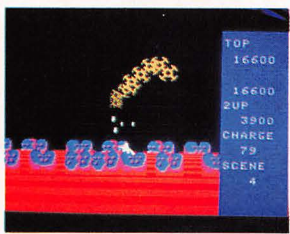
namcot



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

MSX 定価4,500円

エクセリオン



「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ MSX 定価4,500円

ミニゴルフ

namcot



コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグランド、OB区域などリアルなゴルフプレイが楽しめます。

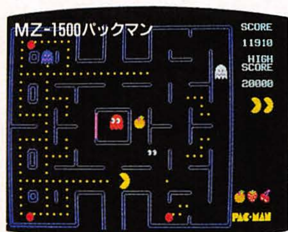
MSX 定価4,500円

全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

遊気凜凜 電波マイコンソフト

ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- FM-7テープ……定価3,500円
  FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-6001mkII/PC-6601
  テープ……定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISR テープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII
  テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII
  5インチ……定価5,800円
- PC-8801mkIISR テープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR
  5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200
  テープ……定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

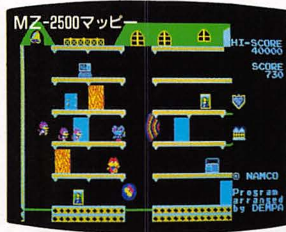
- PC-6001mkII/SR テープ 定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR
  テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR
  5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G
  テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DAG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

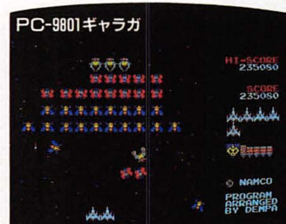
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
  テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR
  テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
  PC-8801/mkII 5インチ……定価5,800円
- PC-8801mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ……定価5,800円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ
  ……定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ
  ……定価3,500円
- PC-6601/SR 3.5インチ
  ……定価5,800円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス〝マッピー〟。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプ！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ……定価6,000円
- FM-7/77テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SR テープ 定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,200円
- PC-8801mkII/SR テープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 5インチ 定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m
  5インチ……各定価6,800円
  3.5インチ……定価6,800円
- MZ-1500 QD……定価4,500円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円
  FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ……定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。2人で遊べる2プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

ラクション機能が付いています。

- ●PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……………………定価3,800円
- ●PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円
- ●PC-8001mkIISR テープ…定価3,800円
- ●PC-8801mkIISR テープ…定価3,800円
- ●PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- ●MZ-1500 QD……………定価4,500円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- ●X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………………定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは"原作"+αの㊙キャラクター?が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

- ●X1/C/CS/CK テープ ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
- ●X1D 3インチ ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- ●X1turbo/F/G(200ラインモード)5インチ ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
- ●FM-NEW7/FM-7 5インチ ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
- ●FM-77 3.5インチ ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
- ●PC-8001mkIISR テープ 定価4,300円
- ●MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
- ●MZ-2500 3.5インチ……定価8,800円 ソフト+ジョイスティック



TINY XEVIOUS mkII
タイニーゼビウスマークII

タイニーゼビウスマークIIはPC-6001mkII以降の機種に対応しています。ゼビウス最大の魅力であるグラフィックの美しさをPC-6001mkIIシリーズが持つハードウェアの性能を駆使し、表現することができました。好きなエリアからプレイできるエデットモード付き。

- ●PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……………………定価3,500円
- ●PC-6601/SR 3.5インチ……………………定価5,800円



TOWER OF DRUAGA
ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を。パソコンにプログラムしました。

- ●MZ-1500 QD……………定価4,800円
- ●FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- ●MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,800円
- ●X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………………定価6,000円



BOSCONIAN ボスコニアン

単独、そして編隊になってせまってくる手強い敵機の攻撃をかわし、宇宙に浮かぶ敵要塞を破壊せよ! X1版ではスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラッグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティンゲームの永遠の名作です。

- ●PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……………………定価3,800円
- ●PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,000円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ……定価4,100円
- ●X1turbo/F/G 5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY
バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司令部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ! 2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- ●MZ-1500 QD……………定価4,500円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- ●X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………………定価6,000円
- ●FM-7/77 テープ……………定価4,100円
- ●FM-77 3.5インチ……………定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Eggがじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。おなかをすかせているお客さんのためにもがんばってください。

- ●MSX ROM……………………定価4,500円
- ●MZ-1500 QD……………定価4,300円
- ●PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- ●X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………………定価6,000円



BURNIN' RUBBER
バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

- ●MZ-1500 QD……………定価4,300円
- ●X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- ●X1turbo/F/G 5インチ……定価6,000円

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号

電話(03)445-6111

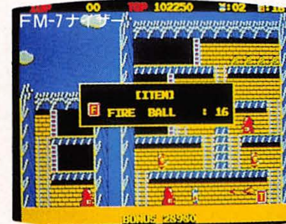
遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……………定価4,500円
- PC-8001mkIISR テープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR テープ・定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……………………定価6,200円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………………定価6,200円
- MSX ROM……………………定価4,800円
- MZ-2500 ROM……………………近日発売



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

- FM-7/77 テープ…………定価4,100円
- FM-77 3.5インチ…………定価6,200円
- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- MSX ROM……………………近日発売



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。8方向発射ミサイル、個性ゆたかな敵キャラクターで、数多くのファンをつかんだスクロールシューティングゲーム。キミはマザーを破壊することができるか!?

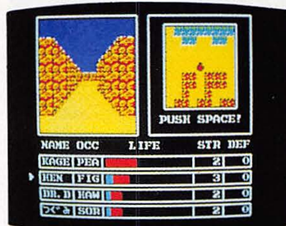
- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)………定価3,800円
- PC-8801/mkII/SR テープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)………定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……………………定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円
- X1D 3インチ……………………定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………………定価5,800円



GAMMA5 ガンマー5

地球に接近する彗星ミサイルを阻止せよ／悪魔の星に降りたった3人の戦士を待ちうけていたのは、100種類以上の敵たちと迷路のように入組んだ複雑な通路。はたして爆発までに起爆装置を破壊することができるか。シューティング・ゲーム＋パズル・ゲームの面白さ。爆発まで、あと10時間!?

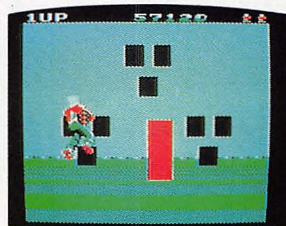
- PC-8801/mkII 5インチ……定価6,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)………定価6,500円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……………………定価6,500円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,300円
- FM-7/NEW7 5インチ 定価6,500円
- FM-77/AV 3.5インチ 定価6,500円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。それからキミはゲームの世界の住人になる。親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

- PC-6001mkII/SR テープ・定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ～らたいへん!!おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。とってもカワイイBGMに乗せて、楽しく遊べる、メルヘンあふれたチェイス・ゲーム。

- MZ-1500 QD……………定価4,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円



U-BOAT ユーボート

「作戦指令：イギリス輸送船団を撃沈し、ラ・ロシェルに生還せよ／」北大西洋上にくりひろげられる潜水艦U96(7型C)と連合軍駆逐艦との死闘をプログラムしたシミュレーション・ゲームの名作。

- FM-7/77 テープ…………定価3,800円
- PC-8001mkII テープ….定価3,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

3月のニュー・ソフト

今月はナイザーが2機種と，とってもかわいい女の子ソフィアが大活躍する新作が発売になります。2月末発売のMZ-2500デーモンクリスタルもあわせて，デーモンクリスタルとナイザーは充実のラインアップになりました。期待の新作X1ドラゴンバスター，そしてMSXナイザースペシャルは予定より遅れています。もう少しお待ち下さい。

ナイザー 新発売
(デーモンクリスタルII)

悪の化身シャルドが倒され，フェアリス王国に平和がもどった。しかしその平和も長くはなかった。北の果ての魔女シャーマンが，その魔力でシャルドの手下を復活させ，新たなる戦いをいどんで来たのだ。

アレスは再び平和を取りもどすため，シャーマン打倒のため，ダーク・ストームにのりこんで行った!



for PC-8801シリーズ
FD(5″)版……………定価6,200円

美しいFM音源で作られた，乗りのいいBGM，多彩なキャラクターたちが人気です。FM音源ボードに対応していますので，ご期待下さい。



for X1シリーズFD(5″)版定価6,200円
テープ版 定価4,100円

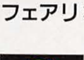
X1ならではの高速2画面処理で，マルチウインドウのメッセージ表示も，スパッ!ときまります。

また，BGMとグラフィックの美しい仕上がりは，見ているだけでも感動してしまいます。

ナイザーに出てくるアイテム


ヨロイ: いかなる炎の中でも焼きつくされる事のない無敵のヨロイです。


カブト: 敵の攻撃を10分の1の力でふせぐ事が出来ます。


フェアリ: ダークストームにとらわれているフェアリス王国の守り神。


ポーション: これを飲むと一度だけ，アレスが死んでも生きかえらせてくれます。

その他多くの宝がねむっています。これを全て集めるとアレスは最強戦士となりシャーマンを倒す事が出来るでしょう。



X1ナイザー……………………FD(5″)版6,200円
X1ナイザー……………………テープ版4,100円
PC-8801シリーズナイザー FD(5″)版6,200円
MZ-1500 SOFIA……………QD版4,800円
X1SOFIA………………………FD(5″)版6,200円
X1SOFIA………………………テープ版4,100円

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

デーモンクリスタル 好評発売中です。







for MZ-2500
FD(3.5″)版………… 定価6,800円

悪の化身シャルドに囚われた王女クリスを救い出すため，単身でのりこんで行った戦士アレス!!

行手をはばむシャルドの手下たちを打ちのめし，急げ王女クリスのもとへ。

美しいグラフィックと，MZ-2500の特性を生かした完全重ね合わせが見もの! さらに数多くのアイテムがかくされており，魅力あふれる新作です。

デーモン・クリスタルに出てくるアイテム

ヨロイ:
これを着ると，ヨロイの守護力により，アレスは炎の中も通れるようになります。

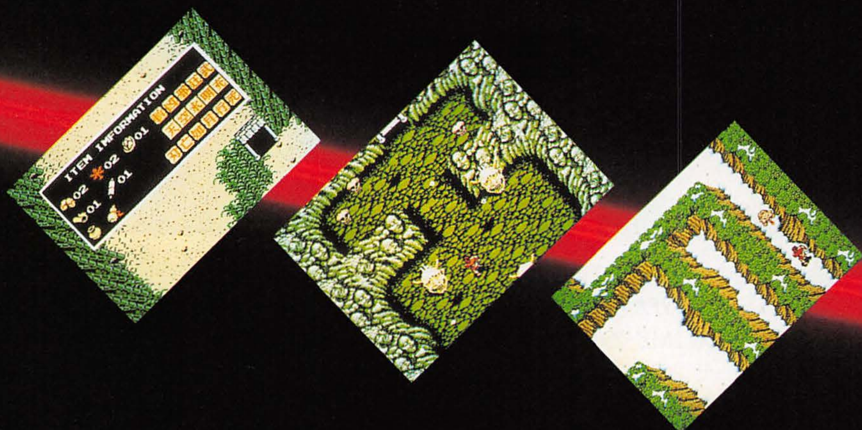
カブト:
ヨロイと同様に，その守護力は強く，敵の手裏剣をもはねかえす事が出来ます。

聖なる剣:
闇をも切りさくその剣は，ファイヤーボールでも倒せなかった敵を倒す事が出来ます。

十字架:
古来，死霊（オバケ）に恐れられる物で，その聖なる力は，武器に強い力をあたえ，死霊を一撃で倒す事が出来るようになります。

クリスタル:
その守護力は最大にして最強，これを手にした者は神の力を身につけいかなる邪悪にも打ち勝つ事が出来るでしょう。

その他様々なアイテムがかくされています。中には力を弱くするにせ物もあるので注意!



●開発中につき、掲載上の画面が予告なく変更されることがあります

ついにMSX界にも、"ゴエモン"旋風が上陸！

いつでも、愉快(ゆかい)の決め手は、コナミです。





がんばれゴエモン！ からくり道中(どうちゅう)™

MSX2対応　1Mビット

好評発売中　価格5,800円

ファミコン版のベストセラー、本格的時代ゲームの大巨編「ゴエモン」が、さらにグレードアップ。新たに、ねずみ小僧を引き連れて、MSX2に登場だ！
ときは、天下太平、江戸時代。はるか出雲国から花のお江戸までウン千里。悪大名や悪徳商人をこらしめながら旅するゴエモンとねずみ小僧の世直し物語。2人の運命は、キミの腕だけが、知っている。











キミの正義が、永遠の神話の扉をひらく。

火の鳥

HINO TORI
〜鳳凰編〜

お待たせ！ご存じ、手塚治虫のライフワークの決定版「火の鳥」が、ついにMSX2で、そのベールをぬぐ。神をも恐れぬ大悪党「我王」。かつてはそう呼ばれた我王も、過去から未来まで地上の全てを見守っている鳥——〈火の鳥〉の啓示を受け、正しい心を手に入れるため、試練の旅に出た。さまざまな悪霊が実体となって、彼に襲いかかってくる。永遠の鳥〈火の鳥〉が見守るなか、我王の孤独な闘いが、始まった——。

MSX2対応　1Mビット

3月25日発売　価格5,800円



新製品情報
関東地区
03－262－9110
関西地区
06－334－0399



オモシロサ全開！ゲーム界のひょうきん族が大集合。

ハラハラの決め手



チョットいい話
「ゴエモン」では、「Qバート」のソフトが、あの「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」として使えるぞ！

MSX対応　好評発売中　価格4,800円

これぞ、思考型パズルゲームの極めつけだ。なんたってキャラが最高！年令・性別・性格不詳のかわゆいアップくんと同族のクローズくんが主人公。敵キャラも数々のコナミのゲームでチョイ役出演しているモーちゃん、シットルケ・ヤットルケの両兄弟、イケズなカメさんなど、どこか憎めないヤツがゾクゾク。レベルも5段階に分かれているから、パパやママまで夢中になってしまいそう。







新作トピック
ガリウスの迷宮
〜魔城伝説II〜

全国のゲームフリークを興奮の渦に巻きこんだあの「魔城伝説」のパートIIがやってくる。オモシロサに拍車がかかって4月中旬発売予定だよ。

Manual For School NanDa

「Nan？Da」って、いったいナンダ？なんていっているヤツは遅れているぜ。アソビ情報はこれ一冊でOKのオモシロスーパーマガジンだ。

★コスロットゲームの景品引き換え締切日は、4月30日です。カードをお持ちの人は、お早めにネ。

コナミ株式会社
本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

ファミリーコンピュータTM用カセット

namcot

さんまの名探偵







夢の共演!! 君とさんまの探偵物語。

よしもと家別荘新築記念披露パーティで突然起こったぶんちん殺人事件。
君は、全国的に有名な"明石家さんま"名探偵とともに事件解決にのりだした。
大阪、東京など各地を舞台に奇想天外な捜査がはじまる。
容疑者達との会話から、君の推理力、判断力、ユーモアで事件の真犯人を捜し出せ。



¥4,900

「ハンディボードゲーム」好評発売中

01 ワルキューレの冒険/時の鍵伝説



2人〜4人プレイ用
¥1,500

02 スーパーゼビウス ガンプの謎



2人〜4人プレイ用
¥1,500

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。
尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話 (03) 445-6111
大阪本社 06-203-3361 札幌支局 011-641 5591 静岡支局 0542-54-6405 金沢支局 0762-63-8661 広島支局 082-228-5581 名古屋支局 052-261-4541 関東総局 0273-26-3206 松本支局 0263-36-2266 神戸支局 078-391-5885 西部本社 092-431-7411 仙台支局 0222-27-7211 新潟支局 0252-45-2526 京都支局 075-221-8021 高松支局 0878-61-3111 下関支局 0832-67-7478 熊本支局 096-380-7500 鹿児島支局 0992-26-3630

ワンダーモモ

©ナムコ

Written by

響あきら



今月はちょっとノリを変えて，まず取材日記の一部から……。

冬なのにポカポカとしたある日のこと，僕は蒲田方面へ環八を飛ばしていた。カーステレオからは，荻野目洋子ちゃんのLP，NON STOPPERが流れ，少し開けた窓からはここち良い春風とも思える風が流れ込んでいた。何もかもがすべて順調であった。ただ一つの心配事以外は…。

環八を降りて，矢口陸橋をくぐって右折すると，ナムコ本社はすぐ目前。そう，今日はナムコの新作ゲームの取材なのだ。少し早く着いた僕は，ロビーでオール・アバウト・ナムコIIの企画書の最終チェックをしながら，編集部の人を待った。しばらくして，編集部の人が来ると連絡を取り，取材室へあがった。

そこには担当者の方がにこやかな顔で出迎えてくれた。そしてこう言った。

「今日は思い切り笑ってもらいますョ！」と…。僕は，一瞬血の気が引いた。もしかしてあの心配事が当たったのか!!その心配事を説明するために少し前に話をもどそう。

今月号のビデオゲーム紹介の編集会議のとき，ナムコの新製品「ワンダーモモ」の話を聞いた。しかし，この「ワンダーモモ」のネーミングが気になっていたのである。というのも，このタイトルから想像するに，キャラクター・ゲーム，それもロリコン的なノリである。実をいうと，この手のゲームは，僕が一番ニガ手とするゲームなのだ。

僕は編集部の人と顔を見合わせたあと，おそるおそる取材室に入って行ったのであった。

HOW TO 演劇（プレイ）

8方向レバーとアタック・ボタン，ジャンプ・ボタンでモモを操作して，怪人軍団「ワルデモン」を全滅させるコミカル・アクション・ゲーム。

ゲームは，ステージの上で演じられる学芸会風。ストーリーは，「怪人軍団編」「吸血フラワーの謎編」「狙われた女子高生編」「変身・最終決戦編」とネーミングされた四つから構成され，一つのストーリーにつき，四つのエリアがある。各エリアにはボスキャラがでてきて，これを倒せばエリアクリア。四つのエリアをクリアすればつぎのストーリーに進み，全ストーリーをクリアするとゲームエンド。

アタック・ボタンを押すと，モモが向いている方向にキックし，正面を向いているときは両足を横に広げてダブルキックをする。また，ジャンプ・ボタンとレバー操作を組み合わせることで，ハイキック，ローキック，ジャンプ・キック，ダブル・ハイキック，ダブル・ローキック，ジャンプ・ハイキックの6種類の攻撃ができる。

ヘンシ〜ン！

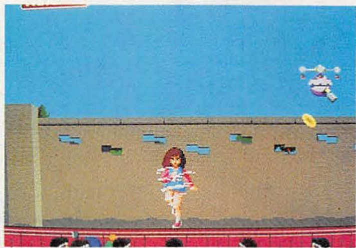
モモは，ときどき登場する竜巻に触れるか，正面を向いてアタック・ボタンを速くたたき続けるとワンダーモモに変身する。



▲これは，あるパロディなんだ。映画通の人ならきっとわかると思うけど……



▲このカプセルを取るとバイタリティが少し回復する。出現条件は倒した敵の数に関係しているようだ



▲ヘンシーン！　クルクルと回るとワンダーウーマン—じゃなかったワンダーモモに早変わり

変身するとキック力とジャンプ力がアップするほか，ワンダーリングによる攻撃が可能になる。

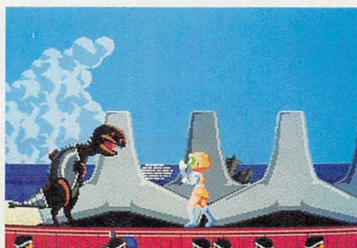
これはアタック・ボタンを押すと，モモの向いている方向にワンダーリングを投げて敵を倒すことができる。このワンダーリングは敵に当たるか，舞台のそでにぶつかるとはね返ってきて，これを取ると再び投げることができる。

ワンダーモモに変身していられる時間はワンダーメーターが切れるまで。ただし，変身したままエリアクリアすると，つぎのエリアでは，普通のモモにもどる。

ワンダーメーターは敵を倒すと少しずつあがっていくので，ザコをやっつけてメーターを増やしておこう。



▲シャモアンの股の間から顔をだすワンダーモモ，この構図は最高におかしい



▲エーイ，スペシュウム光線だ！　オレンジと白のカプセルを取ると，この武器が使えるんだ



▲ハイジャンプ・キック!!　レバーを上にしてジャンプ・ボタンを押すと，より高くジャンプできるゾ

登場人物紹介

主人公



モモ

惑星「ロリコット」からやってきた正義のヒーロー。でも，普段はミニ・スカートをはいたキャピキャピのかわいい女の子。

でも，ミニ・スカート姿であることをものともせずにカンフーばりのキック攻撃をするちょっと過激な女の子だ。



ワンダーモモ

ワンダーモモに変身すると，キック力とジャンプ力がアップする。また飛び道具であるワンダーリング攻撃が可能になるぞ。

ワンダーモモに変身していられる時間は，ワンダーパワーが切れるまでか，面クリアするまでだ。

脇役



モドキ

ヒーローものにでてくる戦闘員的存在。ときどき立ち止まって，こちらを見るしぐさには思わず吹きだしてしまう。彼らを倒してワンダーパワーを蓄えよう。

なぜかモドキはやられるときに，源平討魔伝の虎のようにほえるのだ。これってパロディ？



サイクロン

空中にフワフワただよって，ときどき下にビーム攻撃してくる。ジャンプ・ハイキックで攻撃しよう。ところで，サイクロンっていうネーミング，仮面ライダーのバイクと同じだったと思うけど，ちがってたらゴメン。



クロコダルマ

ピョンピョンと跳ねてきて，止まって黒くなると手裏剣を投げてくる。縦一列に編隊を組んでくることもあるぞ。ジャンプするときの背中のジェット噴射の演出がニクイ。



吸血フラワー

舞台から，モゾモゾとでてきて，触手をニョキニョキと伸ばすキモチワルーイ敵。ローキックでやっつけよう。モモの足もとに，ニョキニョキとでているとアブナーイ想像をしてしまうのは僕だけ？



クリスタルタワー

舞台からニョキニョキと〝ソル〟のようにでてきて，モモの行く手をじゃまする。キック4発で破壊できるョ。

ときどき，タワーからクリスタルの破片が飛びだしてくる。これに触れるとダメージを受けるけど，何回も攻撃していると何かいいことがあるかも。



ガードロボット

横に移動して，レーザーを撃ってくる。レーザーはジャンプでかわそう。連続キック攻撃が効果的。レーザーを撃つ前の意味のない動作が何とも言えずにイイ。

ボス



クラブフェンサー

「カチカチ，カチカチ」と言いながら，すり寄ってくるボスキャラ。名前ほど強くはないボスだ。下にだすハサミがとってもイヤラシイって影さんが言っていました。



キャノンポッター

ロケット弾で攻撃してくる。キックで攻撃すると「イテッ」とのけぞるのがおもしろい。ヒーローものに登場するドジな仲間っていう感じ。



アクロボール

前転，バック転をくり返し，体当たり攻撃をしかけてくる。キックによるダメージを受けるとボールになって飛んで行く。このボスはマクロスというアニメのリザートというメカがモデルになっているのかな？



シャモアン

ブレイク・ダンスを踊る変なキャラ。攻撃しているのか，踊っているのか，ほとんど区別はつかない。とにかく見ているだけで笑えるヤツだ。



ジャグロック

ずんぐりムックリ黄金ロボット。岩をポンポン投げてくる。弱点は足だ。頭や胴体を攻撃しても全然きかない。

ワンダーモモに変身して，しゃがんでのワンダーリングの連続攻撃が効果的。



マザークィーン

吸血フラワーのボスという設定だけど，どこがボスなのかまったくわからない。だって突然ニョキリ現れて，何も攻撃をしかけずにただやられるばかり。攻撃をしてこない敵って何だかとってもブキミ。



ティラノ

強力な火炎(ブレス)攻撃をしてくるメカ恐竜。うしろに回り込むと，シッポをズンと突きだしてくる。このしぐさには思いっきり笑える。一見の価値あり。



アマゾーナ

ライトサーベルを持った女戦士。パソコン・ゲームの夢幻戦士ヴァリスのゆう子にそっくり。ジャンプして背後に回って攻撃，これをくり返せば簡単に倒せる。

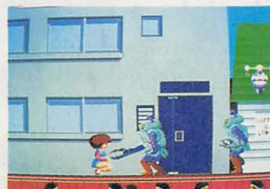


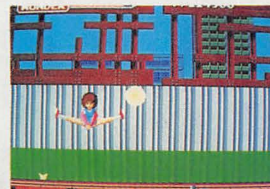
ターボノイド

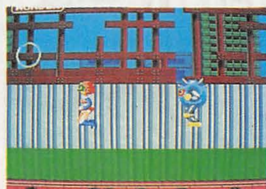
空中をヒューンと飛んできて，着地すると足をのばして，触手と弾をバラまいて攻撃，またすぐにヒューンと飛んでしまうズルイ敵。


▲ロウキック時のモモの手のしぐさがとっても女の子らしくてO。カワイイー！


▲キャー！ さらわれる女子学生。第3部ストーリーは「狙われた女学生」。そういうノリですか？


▲ホウ，このクラブフェンサーが下にだすハサミ，やっぱりイヤラシイ!?


▲ヤッタネ開脚とび！モモが前を向いているときは，ダブルキックができるんだ


▲アクロボールといっしょに意味もなくハネているモモ，これまたとってもおかしい


▲アマゾーナの後頭部をバシッ！ゲームの世界でも女の争いはコワイ


▲ガードロボットは連続して攻撃するとレーザーを発射することができない


▲ボスキャラが2匹以上でてきたら，右か左かどちらか側に集中させてしまったほうが全然ラク



▲戦車はとてつもなく強い。ボスは戦車じゃなくて，空中をフワフワとただようモズーだということを忘れるな



▲カーテン・コールでーす。投げキスを送るモモちゃんを見れば，今までのキミの努力も報われたというもんだ

マニア(?)の諸君に贈るこの一瞬!!

モモちゃんのかわいくて，ちょっとセクシーなポーズをPin UP（どの雑誌でもやりそうだな，コレ…）！



連続フォーカス!!

僕見たんです。モモちゃんが舞台横に激突して，投げだされる痛々しい姿を。それで思わず写真を…（観客Aの証言）






◀エーン，痛いよーん。よしよし，泣かないの。今，オジさんが100円玉を入れてあげるからネ


◀イヤーン，エッチ，そんな写真，公表したら，モモ編集部におこりに行くからネ！モモはおこったらこわいのヨー

別名「ジャンボ・ヤドカリ」と言われるだけあって，貝のカラの中に入っているときはダメージを与えることができない。

モズー



異次元怪人軍団「ワルデモン」の首領。ジャンプ・ハイキックを駆使して，攻撃しよう。こいつを倒せばフィナーレだ。この後，カーテン・コールが見られるゾ。

観客

追っかけ



「モモちゃーん」と応援する若人たち。白ハチマキがとっても純。ミーハー研究会の山下先生も，昔は追っかけをやっていたというウワサ…。

カメラマン



別称F・Fマンと呼ばれる特ダネ狙いのカメラマン。「フォーカス・チャンス！」と言っては，モモのパンチラを写していく。だれだ？ その写真を欲しいって言っているのは！僕も欲しいです。

スクープ㊙情報

ようかいどうちゅうき



たろすけ地獄を往く

ワンダーモモの記事は楽しんでいただけました？ エッ，ちょっとアブナイゲームだって？ イエイエ，おもしろいゲームですヨ。理屈なんていらないですよ。ゲームは楽しきゃそれで十分。

さて，それではお口直しに，目玉が飛びでるような情報を教えるからね。

ナムコのNew New ゲームを紹介しよう。その名も「妖怪道中記」～たろすけ地獄を往く～。主人公「たろすけ」が五つの世界を旅するアクション・アドベンチャー・ゲーム。

たろすけは妖怪念力を武器に妖怪たちをけ散らしながら，各世界を出口まで進む。途中で，妖怪と話して情報を得たり，妖怪を倒して得たお金で品物を買ってパワーアップというRPGの要素も含んでいる期待のNewゲームだ。そして，ラストは「あっ！」と驚くマルチ・エンディング。キミの行動が裁きを決めるゾ。

発売は4月上旬ぐらいになるらしい。今から楽しみなゲームだネ！



ローリングサンダー

レイラ救出工作パートII

©ナムコ

Written by 手塚一郎

ニュー・バージョンが発売されて，ますます好調のローリングサンダー。
キミはもうストーリー2をクリアしたかナ？
今月のローリングサンダー特集はストーリー2（エリア6〜エリア10まで）とニュー・バージョンでプレイするときに苦労する場面を載せておいたので参考にしてほしい。

これがニュー・バージョンだ!!

敵の出現パターンがちがうのもニュー・バージョンの特徴だ。





続いてニュー・バージョンのハマリ場所をいくつか紹介しよう。



▶なんとこんな所でブローガがっ！ ニュー・バージョンでは意表をついた場所でブローガやヒョウが出現するのだ

ストーリー2－1

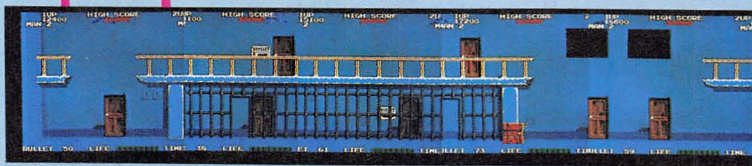
地形的には，とくに変化がみられない。注意するのはエリア5のような金網の役割りをする鉄格子があることぐらいだろう。
慣れないうちは敵が奥にいるのか手前にいるのかがわかりにくいかもしれない。
これを克服するには，とにかく慣れるしかないんだ。ガンバッてほしい。

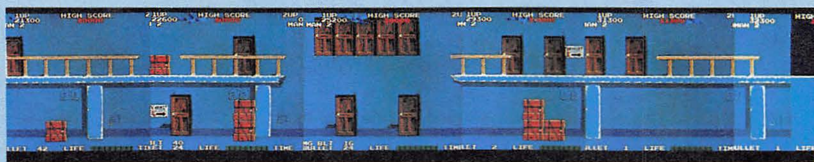


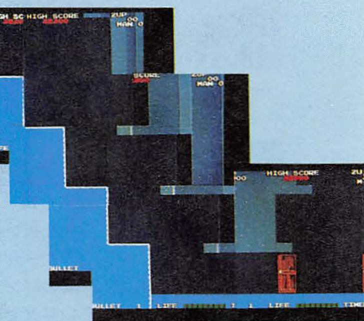
◀スタート直後，スグ前方のドアから敵がでてくることに注意しよう。またフロアの1階には鉄格子があり，奥と手前にわかれているけどストーリー1－5をクリアしたキミなら問題ないだろう



▲いたる所に設置されているレーザー(？)。敵がいないことを確認したらスグに通り抜けてしまおう








▲ここもいきなり地上スレスレに人面コウモリが飛んできて驚かされる

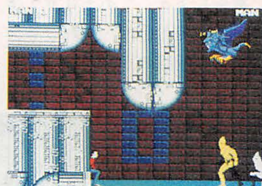

▲この場所で襲いかかってくるヒョウは，左へ移動してかわし，しゃがんで撃てばいい

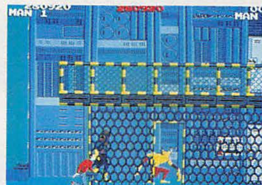

▲こんな場所で手りゅう弾を投げられたら誰だって困ってしまう。大ジャンプで敵を誘導せよ

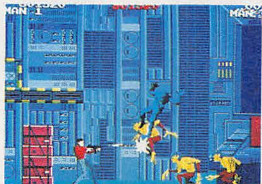

▲ここでもレーザーがジャマだ。ジャンプで敵を誘う「誘導テク」をマスターせよ


▲エリア１ではタイヤに隠れながら戦ったこの場所も，エリア６ではレーザーにジャマされてダメ。レーザーとレーザーの間にうまく着地してしゃがんで撃て！ 敵の弾はジャンプでよけよう

▼他にもむずかしい場面はいくつかあるので載せておこう











ニュー・バージョンのちがい

●エクステンドがある。スコアが７万点と20万点に達するとアルバトロスが１人追加される。

●敵の配置が変化している。前半は非常に易しくなっているが，後半が異様にむずかしい。

これがエリアクリア画面だ！

ニュー・バージョンには，各エリアをクリアしたときのデモ画面が追加された。

これにより，ゲームがはじまるまでのストーリーが多少わかるようになった。


▲逃げるレイラ


▲つかまってしまったレイラ


▲かわいそうなレイラ


▲もだえるレイラ


◀にっくきマブー



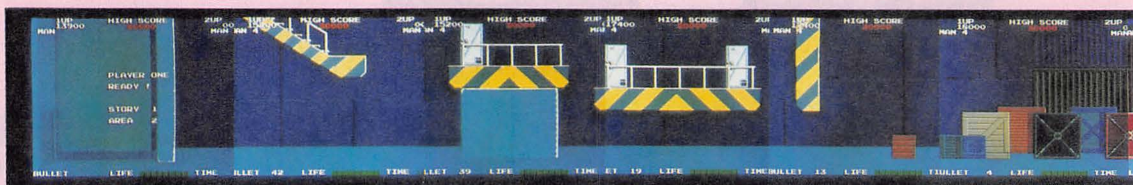

▲土のう(？)の陰に見え隠れする敵を写真でわかってもらえるかな？ ヘタにジャンプすると敵もつられてとびだしてくるので，うかつにジャンプできない。ボクが使うのはココで大ジャンプをくり返し，下に敵が見えなくなったら進むという方法だ



ストーリー2－2

エリア2とエリア7はマシンガンの弾をためることに専念しよう。このエリアで弾数を400ぐらいにしておけば，それ以降のエリアではほとんど補給の必要がないため，安全に早くゲームを進められるからネ。

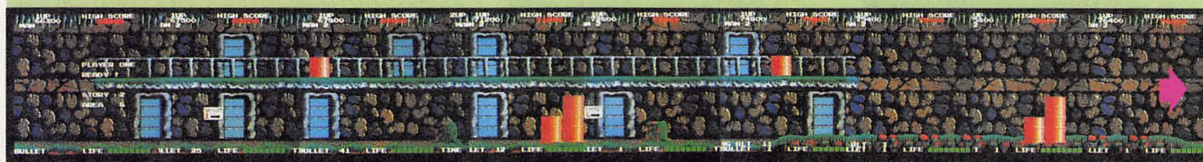
中盤にでてくる人面コウモリの出現パターンをつかむことがクリアのカギだ。



▶エリア1で有効だったマシンガンの弾数をためる方法は，ここでもできるんだ。ちなみに弾数が999を越えると見た目には0にもどるけど，ちゃんと1,000発蓄えられているのでご安心を









ストーリー2－3

全10エリア中で一番手こずるエリアがこのストーリー2－3だろう。

エリアの長さが異常に長いため，スグにタイム・オーバーになってしまうんだ。これを防ぐには，それより前のエリアで弾をためておき，エリア8では弾を補給しないという方法がベストだと思う。



◀檻を越えてもエリア8はまだ終わらない。なんてったって一番長いエリアなんだから……。この場面では写真の位置から右へ向かってジャンプするのがベストだ



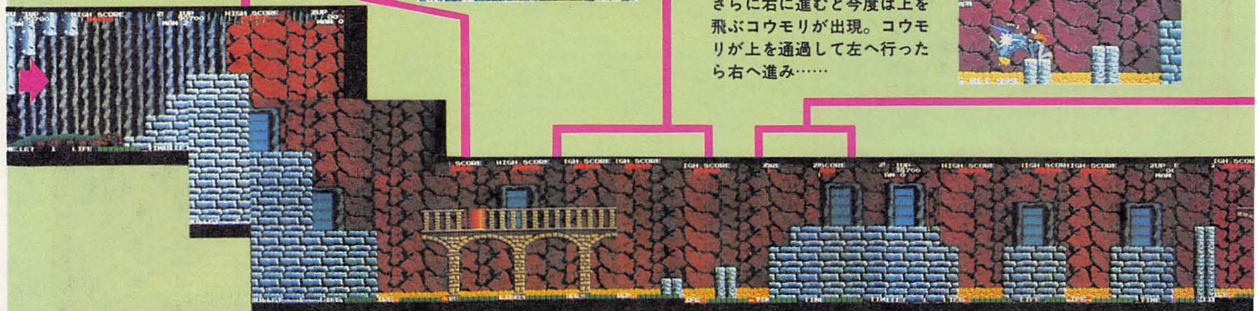
◀このまま行けばうまく着地できそうだ。ドアからでてきた敵に注意しよう

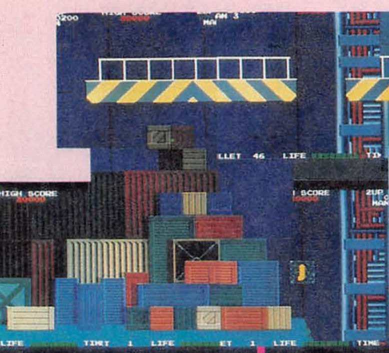


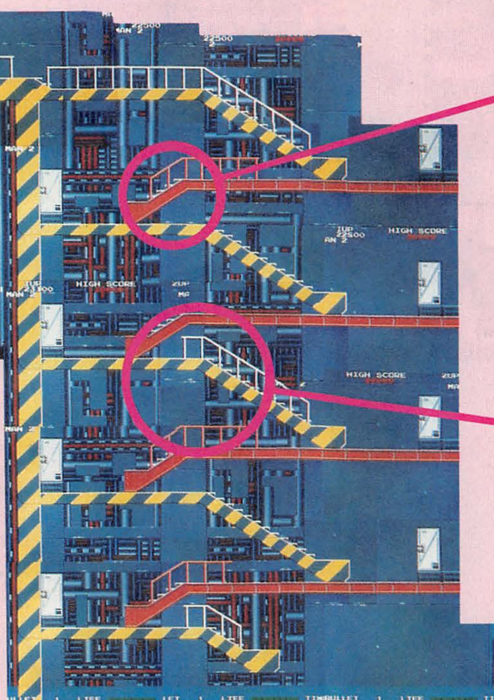
▲橋を進んでいくとファイヤー・マンが1匹現れた。さらに進むと……⬇



▶橋の下を飛ぶコウモリだ。下の足場に着地して撃て！　さらに右に進むと今度は上を飛ぶコウモリが出現。コウモリが上を通過して左へ行ったら右へ進み……









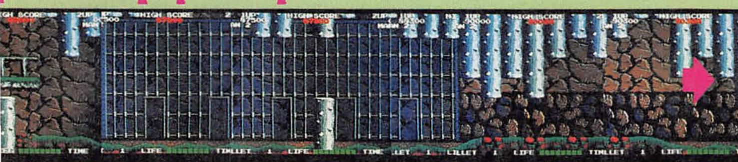
▲ストーリー2－2の苦難はまだ続く。階段を降りてスグにでてくるブローカは，2段撃ちをマスターしていればやられることはまずないだろう



▲階段の途中で突然現れた白い影。こいつは4発も弾を撃ち込まないと倒せないほど強いんだ



▲ここではコウモリが何匹もいるのでパターンを組まないと苦労する。コウモリの出現する位置を記憶して撃つようにすればOKだ





▲上のフロアで弾を撃ち，右へ進むとヒョウがつられてジャンプしてくる。うまくいけば檻(おり)の中にいるヒョウだってやっつけられるゾ！



▲このエリアでは檻の中に入って進むことになる。檻の中に入るには入り口でレバーを上に，でるときはレバーを下にすればいいんだ。突然出現するヒョウに注意しよう



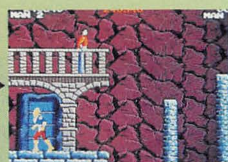
◀敵とコウモリを素早く撃つ。このエリアではタイム・オーバーになりやすいので，できれば弾をまったく補給しないで進むのが望ましい



◀ドアがズラッと並んでいる。ここではドアの前で立ち止まらずにどんどん進んでいくのがいいだろう。2匹でてくるファイヤー・マンには十分注意すること！



▲ここででてくるファイヤー・マンは下のフロアにいればやられることはない。ファイヤー・マンが溶岩の中に入って消えるまでジッとしていよう



▲この辺から右にジャンプすればうまく着地できるョ！

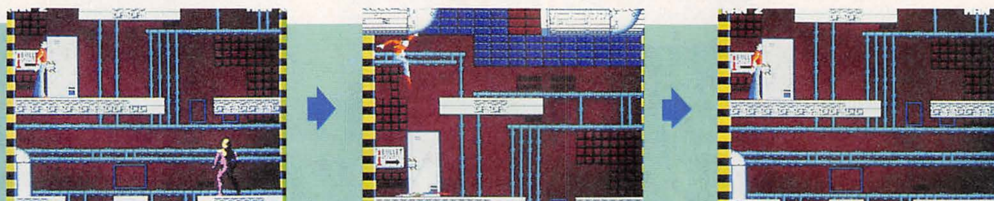




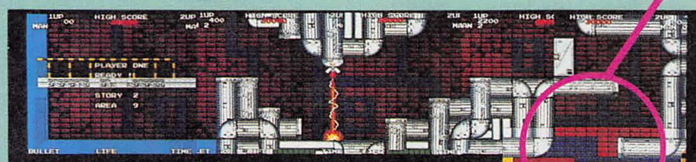
▲エリア8の最後の山場がココだ。右へジャンプする前に右へ弾を撃っておこう

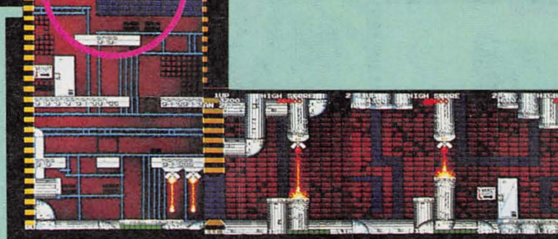


▲そうしないと右からでてきたファイヤー・マンに体当たりされて溶岩の中にたたき落とされてしまうのだ



▲このエリアで重宝するハイテクが「スクロール・アウト」だ。上下にスクロールする場所では下のフロアに敵がいることがよくある。これを安全に解決するには大ジャンプで画面をスクロールさせればいいんだ

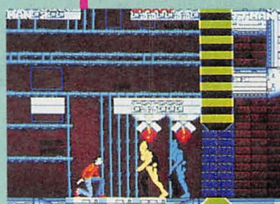




ストーリー2−4

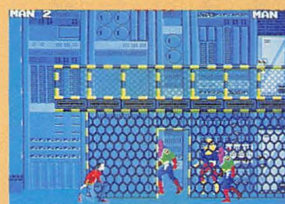
ストーリー2はストーリー1の焼き直しだと思っている人にとって，このエリア9は非常に新鮮に思えるだろう。

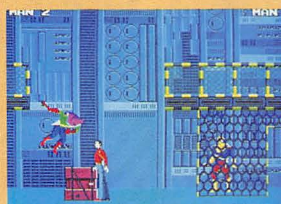
今までのエリアでは敵をやっつけて進んでいったが，ここでは敵をかわしながら進む場所が増えている。スクロール・アウトのテクをマスターするのがクリアのコツだ。

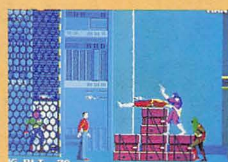


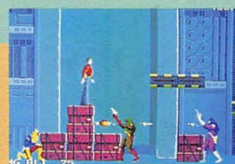
◀二つのレーザーのあとに出現する2人の影。これが出現したらスグにもどり，やっつけるのがいいだろう。レーザーとレーザーの間にできる少しの間が勝負だ

▼最初のうちはエリア5とあまり変わらないので楽だけど，後半はガラリと変化する。ここでのコメントは，あえて書かないでおくので，写真を見て自分なりの攻略法を見つけてほしい。













ストーリー2−5

いよいよ最終エリアだ。マシンガンの弾数さえあればそんなに苦労しないでクリアできるだろう。

注意することは最後のほうで階段(?)に出現する黄色や白の影の誘導だ。大ジャンプすると階段から降りてくるんだけど，離れていないと体当たりされてしまうゾ！

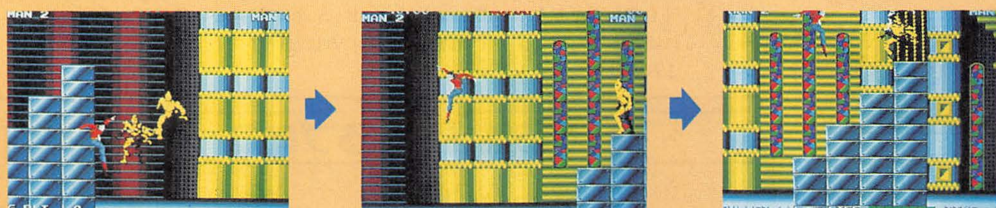


◀ちがった間隔で発射されるレーザー。少し待っていればレーザーが同時に発射されるようになるんだ

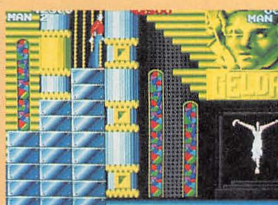
◀ここでもスクロール・アウトが有効だ

▶出現する黄色い影。ジャンプはしないで下に落ちれば安全だ

▲投げつけてくる手りゅう弾をかわせ！　敵がいなくなればこっちのものだ



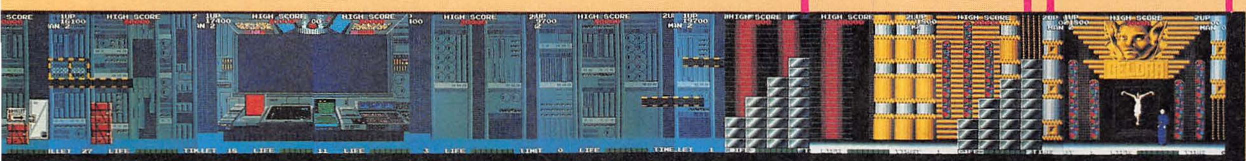






▲捕われているレイラを発見した。その右にいる青い服の男こそが「マブー」だ。こいつを倒すには連射あるのみ！

▲これで秘密組織「ゲルドラ」の野望は阻止された



チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム



マデリーン

シンキングラビット

対応機種：PC-8801シリーズ
（ソフトベンダー武尊）
価　　格：3,200円

Written by 山下　章

これぞ日本版ウィザード&プリンセスだっ!!

Hello！　ベーマガのカールハインツ・シュナイダーこと，山下　章ざ・ん・す！今月もファイヤー・ショットのようにキレのいい記事で，キミのハートをつらぬくぜっ！

オッと，その前にビッグ・ニュースがあるんだ。なんと，大好評の『チャレンジ！AVG&RPG』シリーズにつづいて，今度は『レスキュー！AVG&RPG』のコーナーが1冊の本になっちゃうのだ。予価1,200円で3月末の発売予定。くわしいことはレス・アベのページにでているので，そちらを読んでみてネ。

「マデリーン」はこんなゲームだ！

去年の11月号の『カサブランカに愛を』につづくシンキングラビットのゲームなわけだけど，どうしてシンキングラビットの作品ってのは，こうもAVGファンの心をとらえてくれるのかねえ。『鍵穴』『道化師』を超現実的推理タイプ，『カサブランカ』を涙，涙の小説タイプとするなら，この『マデリーン』は，なつかしのAVGタイプってとこかな。今までは理づめのシナリオを売り物にしていたシンキングラビットが，はじめて冒険物にチャレンジしてきたんだよね。

シンキングラビットの社長の今林さんていう人は，ボクと同じで，昔のアップルのAVG（日本語版はスタークラフト社より発売中）をかなりやりこんでいる人なんだ。この『マデリーン』には，そうしたアップル版AVGのノウハウが随所に盛り込まれている。とくに『ウィザード&プリンセス』を強く意識しているようで，知っている人なら，いろんな場面で笑えるかも。まあ，トリックもほどよくと言うよりも，かなりむずかしくて，ひさしぶりに正統派謎解きAVGに会えたって感じだ。AVGをプレイする前の，あの〝胸がワクワクするフィーリング〟も味わえたことだし，なんだかAVGの原点ってのを再認識させられた気がするね，このソフトには。

ズバリ評価！

何を隠そう，このソフトは，ブラザーのソフトベンダー武尊っていうソフトの自動販売機専用に作られた作品なんだ。だから，武尊を置いてあるお店なら，いつでも買うことができるんだ。

このソフトの評価を最後につけくわえておくと，可もなし不可もなしってところだろう。それほどとりたてて注目する点はないけど，これと言った欠点も見つからず，非常に無難にまとまっている。冒険物にストーリー性をしっかりと持たせたのは，さすがシンキングラビット，やってくれる。

それにしても，2年ぐらい前だったら，こういうタイプのAVGは山のようにあったのに，最近はどこのソフトハウスもRPGに逃げてしまったなあ。だからこそ，シンキングラビットのようにしっかりとした信念を持ったソフトハウスには，これからもAVG業界でがんばってもらいたいもんだ，まったく。

P.S.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

やる気をそそるプロローグ

私がそれを見つけたのは，1979年，ルーマニアとハンガリーの国境沿いにある町の小さな古道具屋のことである。一見してガラクタばかりの店の中で，その一枚の肖像画が，まばゆいばかりに光り輝いているかのように見え，思わず足を止めてその絵に見入っている私に，老人が声をかけてきた。

「いい絵じゃろう。」

「ええ，とても。」私が言うと，

「これに描かれておる女性はご存知かな？」

私は，肖像画の描きかたや，女性が身に着けている装飾品等から，400年程度前のものだということはわかったものの，それ以上のことは皆目見当もつかなかった。私が首を振ると，「古きモラビアの王，エスムラント2世の娘，マデリーン妃じゃよ……。」

「えっ……？」

彼女のことなら知っていた。宗教改革のさ中，病床の実父，エスムラント2世を毒殺しようとして失敗し，城の塔に幽閉（ゆうへい）されたまま生涯を終えたという希代の悪女である。しかし，その肖像画に描かれてある人物からは，そんなことは微塵（みじん）も感じられず，むしろ気立てのやさしい娘であるようにすら思えた。

「わしもはじめは信じられんかった。」

老人は，まるで私の心を見透かしたように話しはじめた。

「そう，あれは1906年，若き画学生じゃったわしは，パリで自堕落な生活を続けておった。まるでそれが芸術家の特権であるかのようにな。そんなある日，酔った勢いで冷やかしに入った古道具屋でこの絵を見つけたのじゃ。わしは，その崇高（すうこう）さに胸を打たれ，しばらくは動けんかった。その絵に描かれてある娘に一目惚れをしたといってもいいじゃろう。後にこの絵に描かれている人物がマデリーン妃であることを知ったわしは，彼女が悪女であるはずがないと思い，彼女の過去を捜しだす旅にでたのじゃ……。」

キミは老人の回想の中で400年の時を隔てた過去を捜す旅にでる。マデリーン妃は本当に悪女だったのか？

時間を超えた悲しい恋心の行きつく果ては？

Scene 1:冒険への旅立ち



ここがゲームのスタート地点。正面に小屋が見えるけど，とりあえずは東にある森に入ってみよう。森で道具をそろえておかないと，この先何もできないんだから。



森の中はともかく広い。全部で16場面の同じ絵が，まさに四次元的なつながりをしているんだ。オマケに物も置けないから，もうほとんどマグレで進んで行くっきゃない。



森の中のチェック・ポイントその①はガイコツの場面。きっと森に迷い込んだ旅人が，死んで白骨になってしまったんだろう。拾える物は拾っておこうぜ。

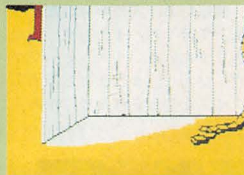


チェック・ポイントその②。説明するまでもなく，ここではオノをもらっちゃえばいいんだ。Oh，No！



さあて，このチェック・ポイントその③がむずかしい。先月のレス・アベに書いた「あることを経験する」ってのが，ここのことなんだ。まあ，とりあえずは何もできそうにないけど…。





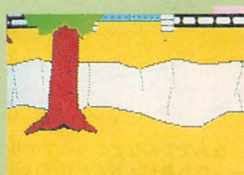
森の近くにある小屋。中に入ってみると，取ってくださいと言わんばかりにロープが置いてある。だけど，ロープだけで満足してちゃ，いかんぜよ！



なにやらいわくありげな切り株がある。ここで何をしたらいいのかピーンとひらめかないようじゃ，キミはまだまだアマイ。そういえば，『デーモンズリング』にも同じようなトリックがでてきたよね。



崖(がけ)の下へ降りていくと，きれいな川が流れていた。立て札には，「この水を飲むな」という文字が。ウ～ム，主人公は「お嬢さんのお気持ちだけでウレシイです」と言って水を捨てる，減量中のボクサーってノリなのか？



目の前に立ちはだかる谷と1本の大木――まっ，なんとなくやるべきことはわかるよね。このゲームも最初のうちはトリックが単純でいいんだけど……。

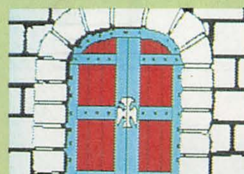
Scene2:モラビア城にて



井戸からぬけると，そこは城の中だった。ここがマデリーン妃が幽閉されたというモラビア城なのか。きっと，いろいろ手がかりが残っているにちがいないゾ。



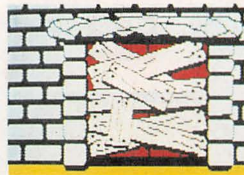
谷を渡ると，こんな場面にやってくることができる。ここにも謎があったりするわけだ。あのアイテムを持ってないと，手も足もでないゾ。



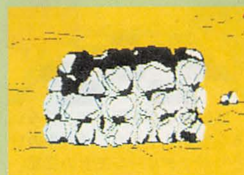
ＡＶＧにはひんぱんにでてくる城の門。ラッパを吹くとか，たたくとか，はたまた破壊するとか，開けるためにはいろんな手段があるけど，はたして，この門は開くのか？



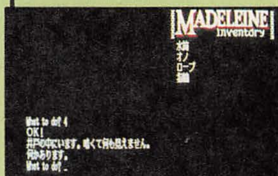
この場面が見れたら，ひとまずオメデトウ。でもねえ，またまた意外なトラップがあって…。二兎を追う者，一兎を得ずってとこかな。



シンキングラビットのＡＶＧには必ずでてくる，板で打ちつけられた扉。でも，今回は「くぎぬき」はでてこないようだね。とすると，開ける方法は……？



水が枯れていて，中が空洞になっている井戸。『北斗の拳』では，明かりをつけて井戸へ入ると思わぬ物が見つかったけど，ここでは……。



まっ暗な井戸の中を歩いていると，「何かあります」というメッセージが!! 「何か」とはいったい何なのか？ ここでは左手の指輪でカードを見ながらブラックジャックをするディーラーを見破るくらいの洞察（どうさつ）力が必要だぜっ！



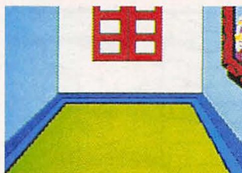
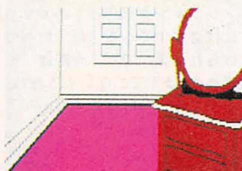
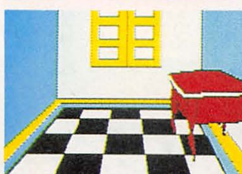
ようやく洞窟(どうくつ)の出口に到着。しかし，ひとすじなわでは脱出できないようだ。「リレミト」の呪文が唱えられたらラクなのにっ！

「ウィザード&プリンセス」ではこうだった！

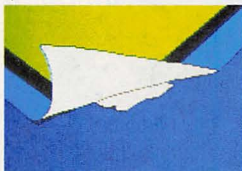


こっちのゲームでもやっぱり大きな谷がでてくるんだけど，ある呪文をとなえると，こんなふうに橋がかかってくれるんだ。谷のそばに小屋があるのも，何となく似てるでしょ？

Scene2:モラビア城にて

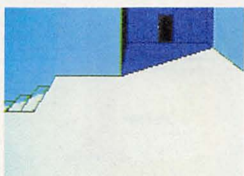
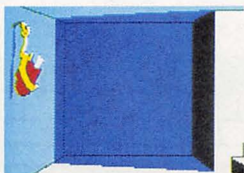
城の中を歩き回ると，いろいろな物が見つかる。その中のひとつがマデリーン王女の日記。「家臣のネビウスから，私に王位継承の資格がないことを書いた手紙をもらった」と日記には記してあるけど，まさか王女は王位を奪(うば)い取るために王を毒殺しようとしたのだろうか？



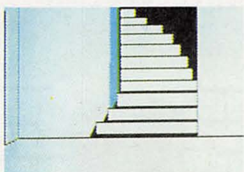
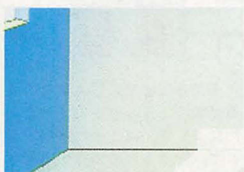
つづいて見つかるのが，ネビウスの手紙。「マデリーンは北の農村の女の子。王が他の女性に生ませたのは，私の養子のサミュエルなのです。私はサミュエルを王として即位させるつもりです。」



しかし，そんな数々の疑問もマデリーン妃の肖像画を見ると一発で吹きとんだ。こんな優しい顔をした人が，悪事をはたらくはずがないっ！　こうなったら，北の農村に手がかりを捜しに行ってみるしかなさそうだ。

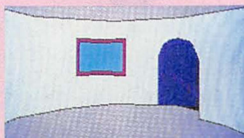



城の地下室の壁には，ブラリとほし肉がかけてあった。もらっておくのは当然だけど，口にはしないほうがいいヨ，くれぐれも。

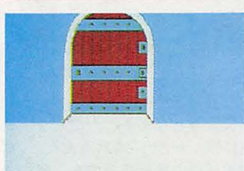



ここがこのゲームで最大の難関の塔の場面だ。じつは，ここでいろいろなことをしていると巻物が手に入るんだけど，はたしてキミには見つけられるかな？

「ウィザード&プリンセス」ではこうだった！



ほとんどラストシーンに近い塔の場面。ウロウロしていると，窓から鳥が飛びこんでくる。で，ネコにバケてその鳥を殺しちゃうと……!!　この意外なトリックには感動したっけなあ。



行く手をふさいできたのは，鍵のかかったドア。鍵がなきゃ開かないってのは，あたりまえだってば！　鍵はさっき見つけたでしょ。

Scene3:



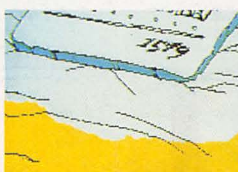
薄暗いぬけ穴の中をひたすら進んで行くと，またもや「何かあります」というメッセージが!!　ひえ～，またまた名詞当てクイズをやらされるわけかあ？



城をぬけると，そこは森だった。オマケに，道の真ん中で通せんぼしてるのが，凶暴そうなオオカミくん。そんなに腹が減ってるんなら，コレでも食いやがれ！




つづいての障害物が，ドーンと大きな大岩（大きいから大岩って言うんだっつうの)。『新竹』を思いだしちゃうのは，スケベなボクだけ？



なんでこんなところにマデリーン妃の墓があるんだ!?「1579年，モラビア国の姫君マデリーンここに眠る」――ウ～ン，ますます謎が深まってきたぜっ！



洞窟の裏側が滝になっていた，という比較的よくあるパターン。ひょっとして，ここは『ザ・クエスト』のパロディなのかな？



この場面を見るのは，北斗神拳と北斗琉拳の関係を調べるくらいむずかしい。まあとにかく，いろいろな場所を見てくれとしか言えないな。

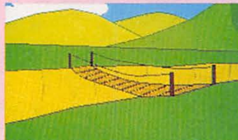


さあ，ここではちょっと頭を使おう。川をくだっていくための道具がないんだったら，自分で作っちゃえばいいのさ！　でっぱりのついた鉄板を作るのよりはラクだぜっ！




非常にインケンなトリックが使われている，つり橋の場面。ある一定の重量を越えると，ロープが切れて谷底にまっさかさま！　いずれにせよセーブゲームをしてからトライしたほうがいいヨ。

「ウィザード&プリンセス」ではこうだった！

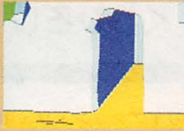
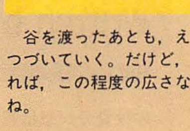


まるっきり同じような設定のこっちのつり橋では，ある呪文を唱えると，持ち物が全部谷の向こう側の洞窟にワープしてくれたんだ。そのあと，身軽になった自分はスイスイと橋を渡れたってわけ。

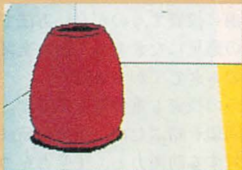
はてしなき旅路 —— マルチ・エンディング Scene4:マデリーン妃を見つめて



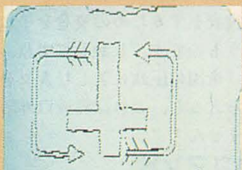


谷を渡ったあとも，えんえんと広い世界がつづいていく。だけど，四星球を捜す気になれば，この程度の広さなんてなんでもないよね。



古ぼけた家の中には，巨大な水がめがさかさまに置いてあった。水がめの中には何かが入っていそうなんだけど……。風林火山でもあったら，すぐに壊すことができるのにっ！



何を意味しているのかよくわからない，謎の石板。でも，覚えておいて損はないだろう，きっと。真のエンディングへ行く途中に，この情報を利用する場所があるんだ。



細い木がならんでいる林にやってきた。この場面でもやるべきことをやっておかないと，あとで困ることに……。さあ，どうする？



ここは湖と島が遠くに見える高台――こうやって，これから先にでてくる場面の伏線をひいておくのも，アップル版ＡＶＧの特徴のひとつなんだよね。

ツルッ！と足をすべらせて，落とし穴に落ちてしまった!! だけど，よーくまわりを見回してみると，なんとこんなところに稲妻の剣が（ゲームがちがうって！)!!

洞窟の出口には，木で作られた牢獄(ろうごく)が！ どうにかして壊したいんだけど，すでにノミは刃が欠けてしまっているはず。何か代わりになる物はないのかなあ？

ここまでこれたら，80%はゲームが解けたも同然。ただし，マルチ・エンディングのすべてが見れるかどうかは，キミが今まで手に入れた物にかかっているんだけどね。




島に上陸して最初にやってきたのが，別れ道の場面。その真ん中に立っている像は，上半身がなくなってしまっている。おかしいなと思って，見てみると……。



女神像の上半身は，芝の上に落ちていた。なんだか，像の指が右の道を指しているように見えるけど……。あなたはカァミを信じますかァ？



湖の岸辺に打ちあげられた壊れかけの小船――とくれば，もうどうしたらいいのかわかるよね。三つの道具を持っていれば，すぐにそうすることができるゾ。



順風を帆に受けて，船は一路島へと進んでいく。タートル号ほど強いボディは持ってないけど，これでも十分島までたどり着けるはずだ。

「ウィザード&プリンセス」ではこうだった！



こっちの船は底に穴があいていた。その穴を×××でふさいで，北にある島に向かって航海していったんだ。でも，海がすごく広くて，一歩まちがえるとすぐに迷っちゃったんだよな。



もしもまちがえた道を選んでしまうと，こんなふうに動物を捕るためのワナにかかってしまうんだ。まっ，人生は経験，一度くらいひっかかってみるのもいいかもね。



はるかな旅路をへて，ようやくゲームのラスト・ステージとなる坑道を見つけた。いよいよエンディングは近い。行動する前に気分を落ち着かせておこうぜ（クーッ，ＴＯＭＭＹクラスのつまんないギャグを言っちまったい！）。



この老人が，坑道の守り主。キミが彼にどういう態度をとるかによって，３とおりのマルチ・エンディングを見ることができるんだ。マデリーン妃は幸せな生涯を送ることができたのか，真のエンディングを見るのはむずかしいゾ!!







ディーヴァ

STORY1「ヴリトラの炎」

T＆Eソフト
対応機種
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/FH/MH
価　格：7,800円（5インチFD2枚組み）
Written by くりひろし

プロローグ

ヴィシュヌ銀河系マウトレーア暦3722年。主星アルジェナの消滅と黄金帝マヌの暗殺をもって，インドゥーラ帝国は四千年もの永きに渡る歴史に幕を降ろした。

――敵はシヴァ・ルドラ。…元帝国宇宙軍総司令。すべての破壊者。

ストーリー

昨年末にファミリーコンピュータ版のディーヴァSTORY６「ナーサティアの玉座」に続く，シリーズの第２弾が，88ＳＲでようやく発売されました。

全ストーリー七つのうちのSTORY１で，タイトルも「ヴリトラの炎」。主人公は元辺境星系スートリの司政官，ルシャナ・パティーです。

ルシャナはアルジェナ消滅後，スートリ星系を孤立化させてその混乱を防ぎました。ところが，巨大な人工有機体〝ヴリトラ〟の襲来(しゅうらい)によって，スートリ星系の統治惑星であるベレナスと，婚約者ラーナを失ってしまうのでした。ヴリトラを追うルシャナは，謎のクリシュナ艦隊による援助をうけたりした後，ついに惑星トラントランでヴリトラを葬(ほうむ)りました。

そして，トラントランに単身潜入したルシャナが目撃したのは，密教〝リュカーン教〟のいけにえの儀式と，それを取り仕切る男…シヴァ・ルドラ！　艦隊攻撃で儀式をたたき，いけにえにされようとしていた男（ラトナ・サンバ――STORY４の主人公）の救出には成功するものの，シヴァ・ルドラは取り逃がすのでした。ラトナから得た情報で，リュカーン教とナーサティア双惑星の関係を知ったルシャナは，再びシヴァ・ルドラを追うのでした。すべてのストーリーは，ナーサティア双惑星につながっていくのです…。

ゲームの構成

ディーヴァはアクティブ・シミュレーション・ウォーゲームという，基本的にシミュレーションの部類にはいるゲームです。

機種別に七つのSTORY(シナリオ)が用意され，すべてのSTORYを通して，巨大な１本のＳＦドラマが構成されるのです。そのうちの一つのエピソードが，この「ヴリトラの炎」なのです。

ディーヴァは戦略モード(ウォー)，艦隊戦モード(シミュレーション)，惑星戦モード(アクティブ)の三つのモードから成り立っています。どのモードも重要で，一つとしておろそかにしては勝てません。

ゲームの目的は帝国（シヴァ・ルドラ）と戦いながら，ヴィシュヌ銀河を再び統一することです，一応，帝国植民星系を解放し，艦隊を全滅させれば勝利条件を達成したことになりますが，真の勝利は宿敵シヴァ・ルドラの本星，ナーサティア双惑星を攻略しなければ得られません。

●戦略モード

ここでは戦略の要となる艦隊の生産，星系や艦隊への政策，戦略的な艦隊移動が行なわれます。最初は，まず現状の確認からです。サブコマンドで艦隊，星系，銀河，艦隊建造の四つの情報を入手しましょう。

ここで全体的な状況が把握できないと，どう戦略を進めていいかわかりません。ターン（要するに順番のことで，帝国側と交互にコマンドをだしあっている）には関係ないので，ヒマがあったら情報収集。情報戦もシミュレーションの重要なポイントです。

艦隊生産では，４種類（戦艦，巡洋艦，ＯＭ艦，ミサイル艦）の艦船の生産，そして配備が行なえます。戦艦なんかは，かなり強力ですが，高価なうえに建造に時間(4か月＝５ターン×４＝20ターンもかかる！)がかかります。当然小型のＯＭ，ミサイル艦は早い，安い，弱い（使いかたしだいですが…）というわけなので，後々の配備状況を考えて生産しなければいけません。

●政策コマンド

艦隊の数ばかりふやしても勝てないのがむずかしいところで，政策コマンドで艦隊への兵器投資をして兵器レベルをあげなければ，真に強力な艦隊にはなりません。この投資分が惑星戦でのオプション・ウェポンにかわるので，ある程度資金をためておいて惑星戦の前に投資するのが良い方法でしょう（目的の惑星にたどりつく前に全滅しては，投資のムダですから…）。

さらに星系への投資も重要なものです。中立星系とは同盟を結ぶため，自分の植民星には帝国に対する防衛力と，生産力をつけるために。また，税率を変更し収入を増やすこともできます。

ところで「ナカソネ政策」という裏ワザがありまして，全項目：環境，資源，技術，防衛への投資をすれば忠誠度が落ちないのを利用して税率を90%にまで引きあげて，一気に生産と投資をするための資金を手に入れる，というものです。しかしですね，シナリオ目的「帝国の圧政に苦しむ人々を解放する」を考えると，これは邪道以外の何物でもありません！

●作戦移動コマンド

戦略移動でナーサティア・ドライブ航路（ワープホールによるワープみたいなものですね）を通り，目的の艦隊，星系へ移動を終了したら……。

①艦隊戦コマンド

帝国艦隊との艦隊戦です。なぜか戦闘をしかけられたほうにイニシアチブがあるので，小惑星や小型艦をうまくタテに使いながら，無傷の戦艦などで敵の主力を先につぶしたほうがほとんど勝てます（小型艦を先に主力でたたいてから，敵主力を攻めるというパターンもある)。とにかく全滅させましょう。敵から重要な情報を得ることができるからです。

とても勝てないと判断したら，３ターンのあとに脱出できるので撤退しましょう。敵の移動はかなりいいかげんなので，十分生き残ることができます。

②惑星戦コマンド

ファミコンでもおなじみのアクション・ゲームです。ちがうのは，とにかく75%以上の敵を倒せば惑星を制圧できることです。

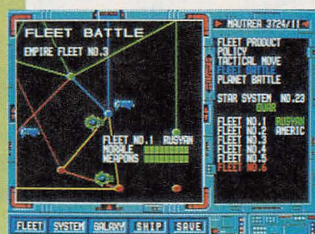
オプション兵器は，レベルによって使える兵器が増えます。また，エネルギーや支

援爆撃などは，時間設定をして配置できるのが特徴です。なにしろ操作がむずかしい(いまいちキー反応が悪い…)ので，画面をスクロールさせず，でてくる敵だけを倒しつつ（4エリアにわかれていて，エリア毎に敵の数が決まっています。いなくなればOUTと表示されるので，それから移動するのがコツ)，作戦時間終了を待ちましょう。

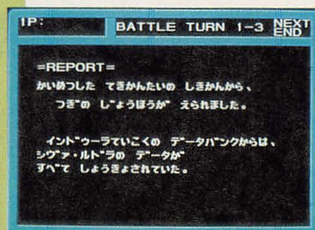
注意すべきなのは，決してドライビング・アーマーを破壊されてはいけないということです。アーマーの被害が，そっくり艦隊の被害となってかえってくるのですから…。

エピローグ

アクション・ゲームの苦手な人には，少々むずかしいゲームです。ここはやっぱり，アクションの得意な友人をプレイヤー2に呼んで共同戦線をはるのが正解でしょう。ディーヴァの特徴は他機種データとの互換性なのですからね。

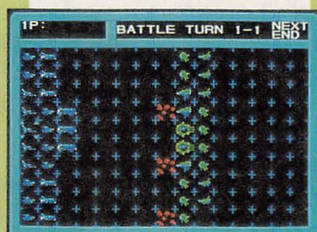


▲艦隊戦モードに入る。モラル（士気値）は敵艦隊を全滅させると＋1される



▲艦隊を全滅させるとこんな具合に情報が手に入る。謎は解けるだろうか…？

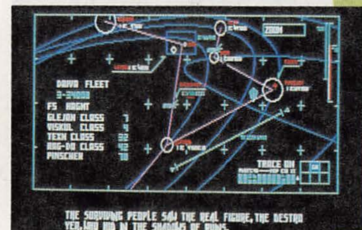

▲「ヴリトラの炎」主要キャラクター。上がルシャナで，下がシヴァ・ルドラだ

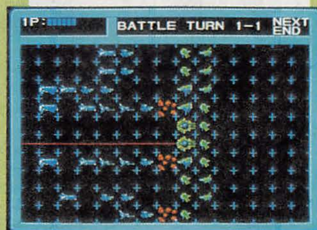


▲艦隊戦突入後の初期画面。隊列をどう組むかで勝敗がきまる



▲惑星戦に入ると，まずオプションの選択と支援装備の配置を行なう

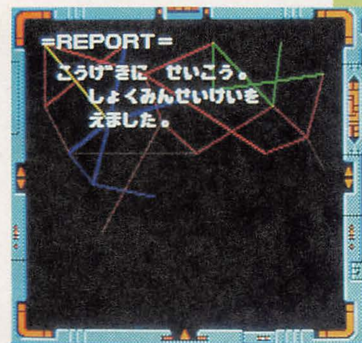

▲デモ中の星域概念図。ほとんどカッコいい。ゲームの中身もこうだったらなあ…



▲とりあえず敵の主力をさけて配置。赤ラインは敵側のOM砲。敵戦艦は強力だ



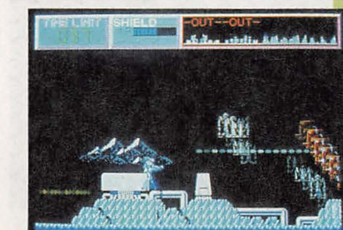
▲惑星戦に入る前に，その惑星のデータを見ておこう。ディフェンス・レベルが重要



▲やたっ！惑星戦に成功すると，ようやく植民星が手にはいる



▲なんと，こっちがもたもたしているうちにさらに植民星が一つ奪（うば）われてしまった



▲惑星戦のまっさい中。残り時間もシールドも，あとわずかなのに，まだエリア3だ…



▲デモ画面にでてくる味方のドライビング・アーマー。単眼（モノアイ）がMSザクみたいで渋い



がんばれゴエモン！からくり道中

©コナミ

for MSX2

価格：5800円

Written by TOMMY

ストーリー

時は天下泰平，江戸時代の物語――。全国各地の大名たちは，戦のないのをいいことに，庶民の暮らしをかえりみず，したい放題やり放題。贅(ぜい)の限りを尽くしていたので，町の庶民はたまらない。あえぎ苦しむ貧困生活，日々の暮らしもままならぬ。

さてさて，そんなご時世に，「これじゃいけねえ，ゆるせねえ！」と，さっそういきまき登場したのが，みなさんご存じ「ゴエモン」だ。みんなの暮らしを救うとばかりに，悪大名から小判を盗み，貧しい庶民にばらまいた。でもそれだけじゃあ，この世は決して良くならねえ。ここはひとつ江戸にでて，大将軍とかけあって乱れたこの世を良くするために，ひとはだ脱いでやろうじゃねぇかと，1人いきがり旅にでた。

ところがこの世は広くて狭い。同じ事を考えて，同じ旅にでるという，同じような性格の泥棒仲間がもう1人いて，そいつがまたまたみなさまご存じ，チュウチュウいきまく「ネズミ小僧」ときたもんだ。

かくして2人の大泥棒，しつこい追手を振り切りながら，諸国の大名を手玉にとって，無事に江戸へとたどり着き，将軍様にこの世の改革を進言すること相成りますか。

さてさて果敢な2人の運命，その行く先の結末は……。とりも直さずあなたの腕の知るところ――。

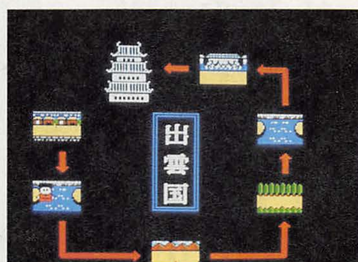
がんばれゴエモン，まけるなネズミ小僧！



▲てやんでい，世直し道中のはじまりでいっ！　おっとおみっちゃんじゃねーか。美人になったねえ



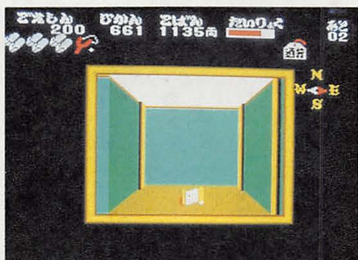
▲地下通路の中には何と1UPの大入袋があった。こりゃもう取るっきゃないぜい



▲これが出雲の国マップだ。ゴエモンのつぎなる旅路は海浜地帯だね。城はまだまだ先！



▲MSX2版では時間によってお店が閉まっていることも。出直してきましょ



▲3D迷路の中。入るときに900両も取られたんだからもとは取らなくちゃ。お，地図がある



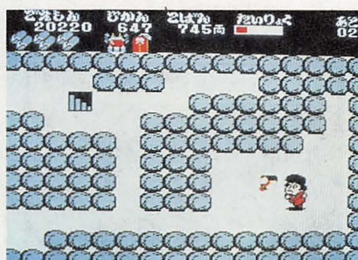
▲ほかけ舟の浮かぶ平和そうな海。しかし，その影には危険がいっぱいだ。踏み外したら死んじゃうよ！



▲おや，こんなところに地下通路の入口が。ろうそくを持ってるからジャンプしなくても見えるのだ



▲なんとか通行手形を三つ集めたので，関所を突破して面クリアできる。しかし長かったなあ



▲地下通路でうれしいアイテム発見！　ひょうたんはH・P(ヒット・ポイント)の上限が増えるのさ

ごあいさつ

はーい，破壊神シドーことTOMMYです。今回は昨年ファミコン版で大人気のコミカル・アクション・ゲーム「がんばれゴエモン」のMSX２版をレビューしてみました。

しっかし世のため人のため，打ち首覚悟でお殿様にかけあおうなんざ，さすが天下の大泥棒ゴエモンさま。泣っかせるねえ，男だねえっ！

今度のステージは手ごわいぞ！

ファミコンには一応104ステージ（13ステージ×８国）あったけれども，各国のステージ構成が同じで実質13ステージしか楽しめないのに対して，MSX２版は全49ステージ（７ステージ×７国）がそれぞれパターンがちがうというから，以前肥後の国をクリアしただけでやってなかった人も江戸まで行きたくなるんじゃないかな。

たとえば，出雲の国は７ステージ中，海のステージが多いし，つぎの丹波の国は山のステージが多かったりと，各国の特色も盛り込まれているってなワケ。

さらに地下通路が約229パターンとまあ，あきれるホドの数多さ。海や山の危険をさけるにはこれの利用が一番だけど，こう多いともうどこにあるのか捜すのが一苦労だね。ま，ケチケチせずにローソクを買うのをおすすめしときましょう。

ニューキャラ飛脚参上！

「親分の手紙を持ってないやつは帰っとくれ」

なーに言ってやがんでい，こちとら銭がなくて困ってんだ。早いとこバクチやらしてくんねい！　と，食ってかかろうが何しようが，新アイテム「親分の書状」を持ってなければどこの土地でもよそ者あつかい。世間の風ってのは，冷たいねえ。でも早い話が「親分の書状」を手に入れちゃえばいいんだよね（これがまたムズカシイ）。

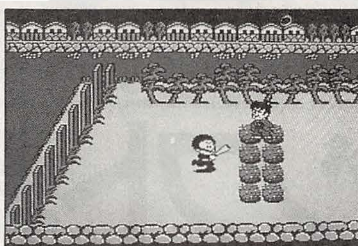
そんでもってようやく手に入れて，さ，これで楽に旅ができると思いきや，画面端から見なれぬ輩(やから)が。

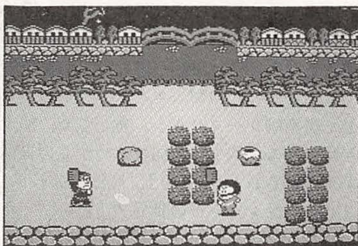
「どいたどいた，天下の往来で飛脚（ひきゃく）のじゃまァしちゃいけねえ」

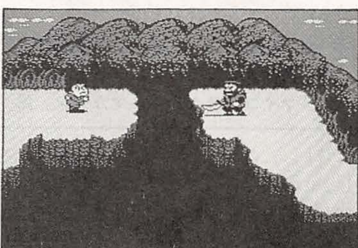
おっ，何でえ飛脚じゃねえか。ドン！あ，待て待てそいつは送るんじゃないんだってば……あーあ,「親分の書状」持ってっちまいやがった。てなワケで飛脚にはご注意！

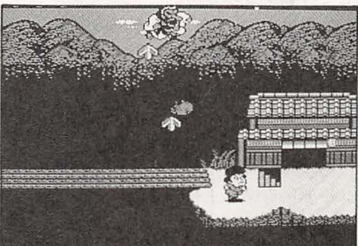
ネズミ小僧見参

ゴエモンに負けちゃいられねえと，キセルのかわりにハリセン持って，黒装束（くろしょうぞく）にほっかむりのおなじみのカッコで旅にでたのは２プレイヤー用キャラのネズミ小僧。うん，確かにキャラクターが変わったほうが目新しくなっていいね。そーいやあ，１プレイヤーでネズミ小僧を使うってな隠しコマンドがあるとかいうウワサも……。


▲「ゴエモンなんかにゃまかしておけねぇ。おいらもいっちょう世直しと行くかい」と，ネズミ小僧出発


▲まねき猫をとればネズミ小僧も投げ小判が使える。赤い装束がおしゃれだねえ


▲深い谷がポッカリと口を開けている。おっそろしいねえ。何もこんなとこで山賊(さんぞく)に会わなくたって……

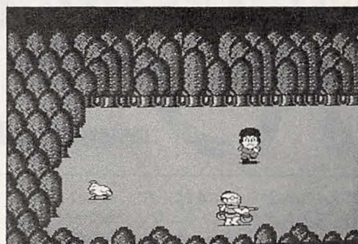

▲天空山から天狗の来襲(らいしゅう)だ。うちわをビュンビュン投げつけてくる。ゴエモンピンチ！

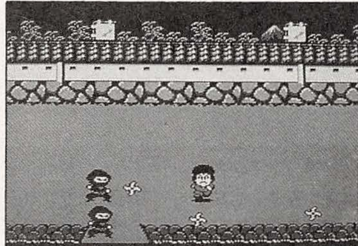
キーワードでコンティニュー・プレイ

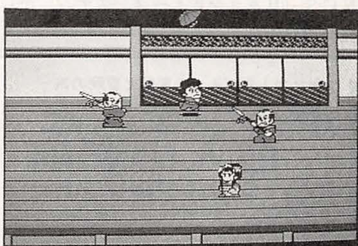
とにかく広いゴエモン・ワールド。うーむむ，もう眠いや。続きは明日,なんてときには，なんと「ドラクエ」の復活の呪文みたいにキーワードが聞けちゃうのだ。

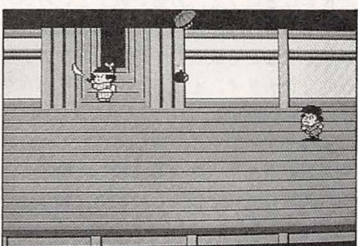
ファミコン版もクリアするのに時間がかかっただけに，MSX版のこの機能はうれしいねえ，泣っかせるねえ！

それにキーワード入力を使った隠しコマンドもあるらしくて，ある条件がそろってればこのコマンドをゲーム中の情報屋が教えてくれるとか。ラッキー！


▲のどかな農村風景。与作どんとニワトリが歩き回っているけど，触れるとやっぱり体力が減る


▲忍者の手裏剣は速いぞ！　ゴエモンをつけ狙うコイツラは要注意の相手だ


▲ついに城内へ。ゆき姫が歩き回る横をオジン侍たちがしっかりガード。「ろーぜき者っ，そこへなおれ！」


▲最悪の敵，腰元登場。城内でバクダンを投げるわ，なぎなたを振り回すわでしたい放題



▲金もないのに情報屋に行くとこんなヒドい目に。くっそーこの程度のことで殺すなんてあんまりだ

パソコンソフト新作情報

ゲーム・ジャンルを越えた
ファンタジー・シミュレーション・ゲーム

エルスリード
—NCS—

for ：PC-8801mKIISR/FR/MR／FH／MH
X1シリーズ
価格：7,200円(5インチFD)

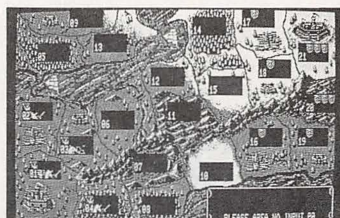
パソコン・ゲームで“ファンタジー”というとRPG（ロールプレイグ・ゲーム）の代名詞と言えるぐらいに，ファンタジーの世界（竜や魔術師が登場する幻想的な世界という狭い意味での）を舞台にしたRPGが多いですね。しかし，その枠をとびだして，シミュレーション・ウォーゲームにファンタジーの世界を取り入れたゲームが，NCS（日本コンピュータシステム）から発売されます。

しかもAI（人工知能）を導入し，パターン化しない多彩な攻撃ができるということです。

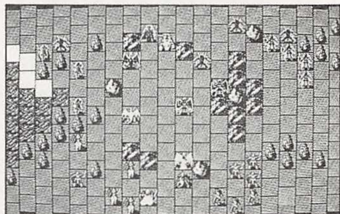
時に忘れ去られし古(いにしえ)より，邪悪な力甦(よみがえ)る──この闇を撃つべく立ちあがったのが，エルスリードの王にして魔術師ジークハルト。竜がでる，騎士が駆け回る，戦士は集団でぶつかるの大活劇が展開されます。その上，魔法が加わり，まさにファンタジーの世界！

壮麗なグラフィック，重壮なBGMがより一層，幻想の世界を引き立ててくれるそうです。シミュレーション・ファンのみならず興味をそそられる1作ですね。

問い合わせ先：〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル　日本コンピュータシステム「マイコンBASICマガジン」係



▲全体の作戦を行なうエリアマップ


▲実際に個々の戦闘を行なう戦術マップ

ひ弱な主人公が4人の悪魔と冒険の旅

ボルフェスと5人の悪魔
—クリスタルソフト—

for MSX (1MROM)
価格：未定

修行中のひ弱な魔法使いが主人公という，ちょっと変わったアクティブRPGがクリスタルソフトから発売されます。

RPGというと，力強い戦士といろいろな長所を持った魔導師がパーティを組んで，冒険をしながら成長していくというのが一般的なシナリオ。ところが，この「ボルフェスと5人の悪魔」は，戦士（ファイター）は登場せず，すべてが魔法使い。それも，主人公のボルフェスは魔法使いの弟子で，まだ満足に魔法を使えないひ弱な魔法使い(?)なのです。

でも，このボルフェスを助けながらいっしょに冒険するのが，びんに封じ込められた4人の悪魔なのです。ボルフェスが危険にさらされたとき，自由にびんにかかった封印を解き悪魔を呼びだし，代わりにボルフェスがびんの中に入り，その後は悪魔として行動するのです。

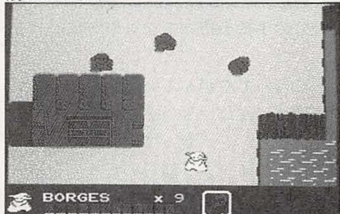
旅の途中には，プレイヤーの弱点をおぎなってくれる魔法の杖や十字架などのアイテムがあるので，自分の能力と4人の悪魔をうまく使いわけてゲームを進めていきます。

ちょっと変わったRPGですが，MSXユーザーを楽しませてくれそうなゲームですね。

問い合わせ先：〒553 大阪市東淀川区豊新3-8-11 クリスタルソフト「マイコンBASICマガジン」係



▲修行中の身はツライ。師匠の杖をもらって冒険のはじまり



▲何かの建物があるゾ。しかし，まわりには敵がうろうろ

カレイドスコープ・シリーズがMSX版で登場！

ア・ナ・ザ
—ホット・ビィ—

for MSX
価格：5,500円

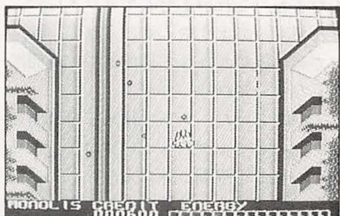
SFロールプレイング・ゲーム「カレイドスコープ」シリーズの設定をモチーフにしたMSX版カレイドスコープ・スペシャル「ア・ナ・ザ」がホット・ビィから発売されます。たてスクロールの高速シューティング・ゲームにRPG的な要素を併せ持つ新しいタイプのゲームです。

このゲームは三つのエリアからなり，エリア1クリア後，エリア2では六つの惑星（面）を選び，キャラクターを育てながら各面に隠された六つのモノリスを集めます。そして，最強要塞を倒すと6惑星の「大合致」があり，エリア3である敵本拠地が出現します。壮絶な戦いを展開しながら，敵の核を破壊するとゲームクリア。

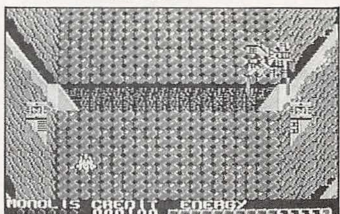
3段階にグレード・アップするビーム・アイテムや3種類の超強力キャノン砲などがある“パワーアップもの”ですが，ただ単にこれらのアイテムを見つけだして装備するのではなく，クレジット・ポイントを稼ぎながらキャラクーを育てるというRPG的な要素が加わっているのが特徴です。

新しいタイプの高速シューティング・ゲームとして注目されるソフトですね。

問い合わせ先：〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル　ホット・ビィ「マイコンBASICマガジン」係



▲エリア1の戦闘場面



▲六つのモノリスを集めて最終エリアへ

3Dタイプの街道カーレースがMSX２で登場

マッドライダー
—キャリーラボ—

for MSX２
価格：6,200円

ゲームソフトからちょっとごぶさたしていたキャリーラボから，MSX２用の３Dカーアクション・ゲーム「マッドライダー」が発売されます。

パソコン版のF２グランプリがF１タイプのカーレースだったのに対し，こちらは命知らずの男たちによる街道レース。山を越え，都市を抜け，海をまわりひた走る。

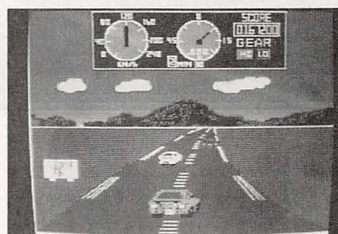
ドライビング・テクニックも，先行車にピッタリ付いて風圧を受けずに走るスリップ・ストリームにはじまり，高速のままコーナーに突っ込んで急ハンドルを切るカウンター，道路をフルに使ったムダのないコーナリングのアウト・イン・アウトなど，こまかいテクニックも使え，なかなかのドライブ感覚です。

リアル・モーションの３D画面による遠近効果で，スリリングな迫力を再現。そして，フュージョン感覚のBGMが，街道レースの雰囲気を盛りあげます。これはもうアウトランのノリですね。

発売は４月上旬の予定だそうです。

問い合わせ先：〒862 熊本市大江６－25－25 金子ビル キャリーラボ「マイコンBASICマガジン」係


▲マッドライダーのイメージ・イラスト



▲いろいろなドライビング・テクニックを駆使できるゾ

1M ROMでついに登場

ナイザースペシャル
—DEMPAマイコンソフト—

for MSX(1M ROM)
予価：5,800円

MZ－1500，FM－７シリーズ版で発売されていたKNITHER（ナイザー）が，「ナイザー スペシャル」というタイトルでMSXにも登場します。

スペシャルと名付けられているように，オリジナル設定に加え，２倍以上のキャラクターが登場したり，MSXに合わせて画面に変更が加えたりされているため，ナゾ部分は，新たに解けるという楽しみが加わっています。

当然データも多くなっているので，ROMには1M（メガ）のものが使われ，プレイしがいのある内容になっています。

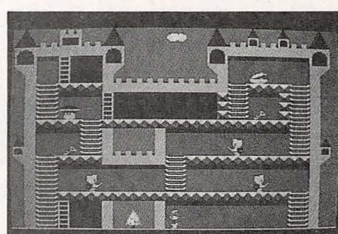
基本ルールは「フェアリス王国の守護碑ムーンゲートをシャーマンの手からうばい返す」というもの。

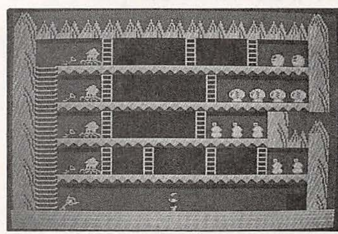
数々の館にかくされたアイテムを手に入れながら，館を守る敵キャラクターと戦っていくというゲーム進行です。

ゲーム全体は五つのワールドに分類されており，ワールドごとに，それぞれ特徴のあるキャラクターが出現し，アキさせません。キャラクターの動きは，スプライトを使用しているため，スムーズです。

なお，ナイザーは，PC－8801版，X１版も新しく発売になりました。

問い合わせ先：〒141 東京都品川区東五反田１－11－15 電波新聞社出版販売部


▲見なれた画面だけど，NEWアイテムが


▲オーット！すごくたくさんのキャラ登場!!

メルヘン・アクティブRPGタイプゲーム

ソフィアー
—DEMPAマイコンソフト YMCAT—

for MZ-1500（QD版）
価格：4,800円

『今とは別の世界の話……

この国の守護神でもある神殿を守る聖なるクリスタル。触れてはならないクリスタルにさわってしまったソフィアは，クリスタルもろともパラレルワールドに落ちてしまったのです。』

こんなストーリーで展開する。アクションRPGタイプのゲームです。主人公のソフィアは女の子。歩行（走行かな？），ジャンプ，ハシゴの上下と，なかなか活発な動きをします。

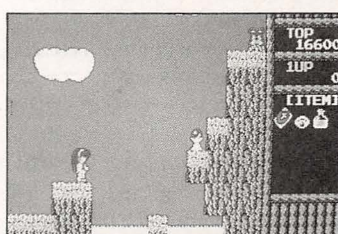
画面には♥マークが表示され，これが生命力を示し，時間がたったり，敵にさわると，少なくなっていきますが，キノコやリンゴを取れば増やすことができます。

とにかく広いパラレルワールドのどこかに落ちてしまったクリスタルを発見するのがこのゲームの目的です。

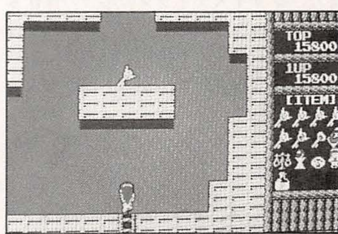
ボブリン，スライム，ウォーム，ローパーなどの敵アイテムや，火，マグマ，動く岩，鉄球などのトラップ，扉のカギやクリスタルなどのアイテムが，たくさん用意されており，プレイするたびに，さまざまな発見があります。

また,デモにもどれるリセット(Rキー)，上下キーでスピード・コントロールもできるポーズの機能も用意されています。

すでにX１バージョンもほぼ完成ということで，X１ファンにも楽しみなニューゲームです。



▲あんなところにアイテムが！取れるかな



▲アイテム表示に注目！いろいろあるね

DRAGON BUSTER

ドラゴンバスター
DEMPAマイコンソフト
©ナムコ
対応機種:
X1シリーズ(5″FD)
価格:未定
Written by J&B

ファミリーコンピュータ用が発売されてビデオゲーム・ファンならずともよく知られるようになったドラゴンバスターが，DEMPAマイコンソフトからX1用として発売されます。「THE BOOK OF DRAGON BUSTER」や3月号のパソコンソフト新作情報でもちょっぴり紹介されましたが，今月は完成まじかの作品をくわしくレポートしましょう。

基本はビデオゲーム！

ビデオゲームをファミコンやパソコンに移植する場合，ハードのちがいからソフトではどうしてもカバーできない制約があるのは，みなさんもよく知っていますよね。メモリ容量も当然のこと，キャラクターをスムーズに動かすためのスプライト機能を持たないX1シリーズなどの場合は，なおのこと，ビデオゲームの移植には困難を伴うわけです。

特にドラゴンバスターは，部分スクロールはあるし，キャラクターは多いし…と，プログラマー泣かせのゲームですから…。

でも，そこはDEMPAマイコンソフト。今までのナムコゲームの移植で得たノウハウを基本に，常にオリジナルに肉迫することにこだわったということです。

では，どのへんがビデオゲーム版に近いかというと，キャラクターでは，ファミコン版になかったウィル・オー・ザ・ウィスプ，エイをモチーフにしたスティングレィ，一つ目モンスターのアイフル，気もち悪い触手を伸ばすクローラーなどもすべて登場します。逆にファミコン版だけに登場するゾンビなどはなし！

また，ジョイスティックの場合の操作もビデオゲーム版と同じで，ジャンプ，2段ジャンプはレバーの上操作で行ない，当然のことながら垂直斬り，かぶと割りも可能です。

ファイヤー・ボールにしても，敵も撃ち抜けるし，苦しいときの神頼み「ファイヤー・ボール・スペシャル」も使えるのです。ファイヤー・ボールについては，ビデオゲームで必要なテクニックである「ファイヤー・ボール・シールド」もできます。敵を撃ち抜くことができる設定だから，当然できてしかるべきのテクニックですが，ファイヤー・ボールを撃って，通路の敵をどんどん倒しながら走るときのソウ快さは何とも言えないんですよね。

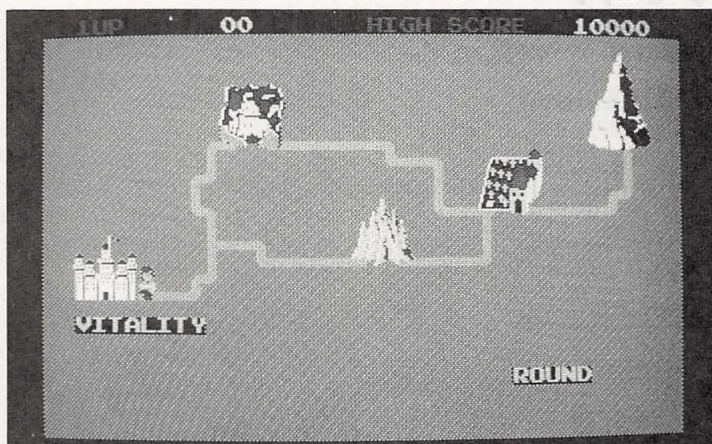
各ラウンドの全体マップと構成，そして各迷宮内のルームもオリジナルどおり。どこを切っても金太郎アメ…じゃなくて，どこを切っても〝本物のドラバス〟。しかし，悲しいかな，パソコン版には限界があります。スクロールの荒さや微妙なキャラクターの動きは，「オリジナルそのまま」とは言いがたいのです。それでも十分ドラゴンバスターしているし，X1用の他のゲームソフトと比較しても決して劣るところはありません。

あえて，ビデオゲーム版とちがうところといえば，バイタリティやアイテム表示の部分の背景が黒に変わるということです。今回紹介した画面写真は，開発途中のものなので表示部は他の背景と同じになっています。

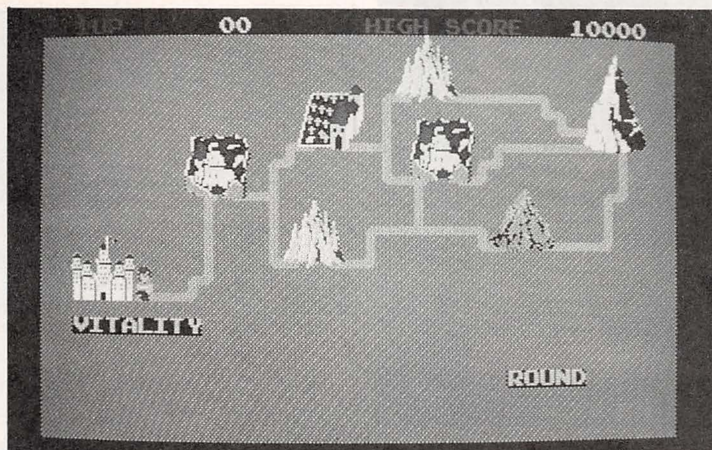
メモリが足りない！

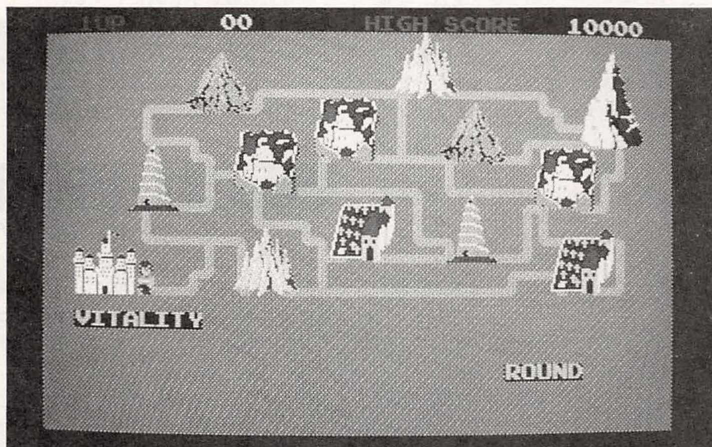
みなさんもご存知のように，ドラゴンバスターはラウンド12まであり，各ラウンドは多数の迷宮で構成され，登場キャラも多い。ですから，これをすべてX1のメモリ上で動かすのは，相当な困難があるわけです。現段階では残念なことに，このX1用ドラゴンバスターは，フロッピーディスク版でしか発売されないそうです。それでも何とかオンメモリで動くよう，残されたわずかな可能性に努力しているとのことですが，今のところ発売はフロッピーディスクのみが確定しているそうです。

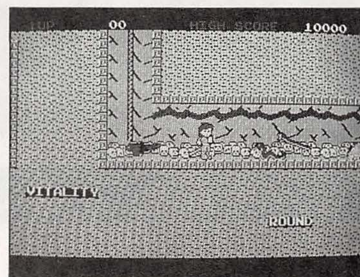
発売日，価格とも，まだ未定ですが，楽しみに待っていましょう。



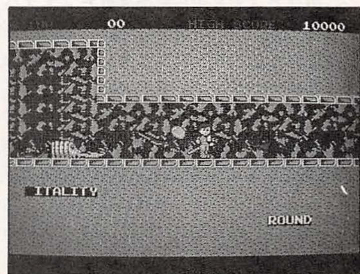
▶ラウンド1，4，6の全体マップ。墓地や廃墟(はいきょ)，鐘乳(しょうにゅう)山など，細かいところまで再現されている



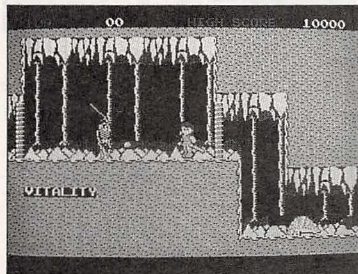




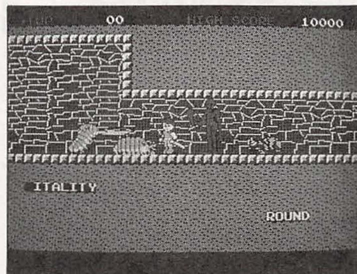
▲まっ赤なエイのようなキャラクターがスティングレイ。このキャラもファミコンにはなかった



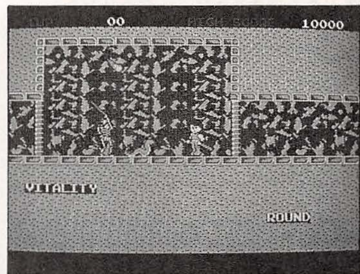
▲クロービスのすぐうしろにはスライムがいるゾ。こいつを倒すにはファイヤー・ボールしかない



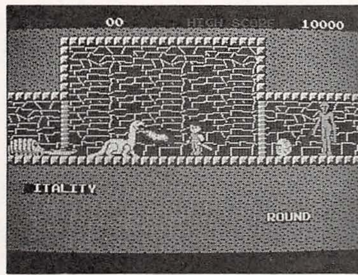
▲ご存知スケルトンとの対決。剣を振り回しながら迫ってくるゾ



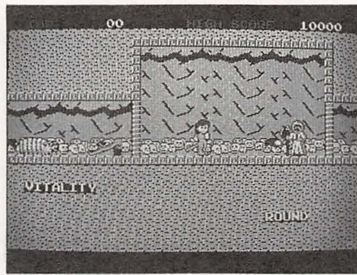
▲ファミコン版には登場しなかったクローラー。こいつが立ちあがって伸ばす触手は実に気持ち悪い……



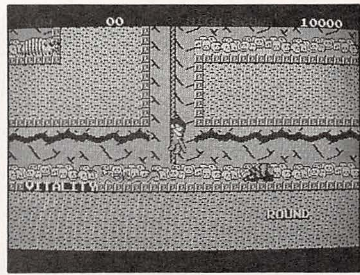
▲スケルトンの上に漂っているのがウィル・オー・ザ・ウィスプ。体当たりで攻撃してくる



▲ファフネルの登場だ。ここはすかさず"かぶと割り"で攻撃！



▲ファイヤー・ボールでビショップを攻撃！近づきすぎてオノで突かれないように！



▲複雑な迷宮内もオリジナルと同じだ。くさりを登ったときの，たてスクロールもスムーズ



エスパードリーム
©コナミ
for
ファミリーコンピュータ
(ディスク)
価格:2,980円
Written by 断空我

ファミコンのゲームも最近になってRPGものが多くなってきました。ディスクシステムのおかげでキャラクター・データをセーブできるようになり，RPGが作りやすくなったことも一つの要因でしょう。

このほどコナミから発売された『エスパードリーム』は，めずらしくSFもののRPGということで，RPGをコナミがどのような感じで作っているか興味深いところです。

ストーリー

ある日ナルシス族と呼ばれる邪悪な一族が平和な村を我がものにせんと魔の手を伸ばしはじめた。ナルシス族の長，ギーラ・サウザンは，彼の第一の部下である魔女ゲルゾニアに村長の娘，アリスをさらうように命令した。そうすれば村長が言うことを聞くようになるだろうと考えたのだ。

アリスをさらわれて悩んでしまった村長は，村で一番物知りなスコットおじさんに相談したところ，この世界から時間と宇宙を越えた世界にひとりの超能力少年がいて，彼がきっとアリスを助けてくれるだろうと言うのだ。そこで村長はアリスの妹ロッティを使いにやった………。

イー エス パー

うーん，やっぱりコナミだねー。ディスクシステムにA面をセットするとオープニングがはじまってストーリーの説明になる。これは『もえろツインビー』からのコナミのパターンだ。

エスパードリームのマニュアルのはじめに載っているストーリーを読んでいると，ロッティが君の前に立っているというわけだ。思わずストーリーにのめり込んでしまうようになっているね。このことはRPGでは非常に大事なことなんだよ。こうして君がその超能力少年になってアリスを救いに出発するのだ。

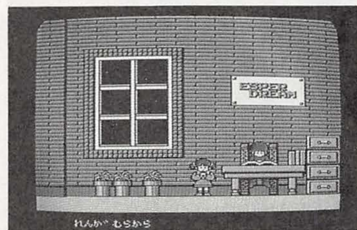
エスパードリームでは，二つのパラメータが重要になる。ヒット・ポイントとエスパー・ポイントだ。ヒット・ポイントは他のRPG同様体力を表し，0になると死んでしまう。エスパー・ポイントとは，超能力エネルギーを表し，マジック・ポイントのような使われかたをする。つまり，超能力はマジックと解釈してさしつかえないだろう。使える超能力はつぎの七つがある。

- **エスパー・ビーム**：ビームを放ち，敵にダメージを与える
- **フラッシュ**：画面内の敵にダメージを与える
- **パワーリペア**：HPを回復させる
- **テレポート**：1段階外側の場所に移動する
- **エスパー・ライト**：真暗なところでも物を見ることができるようになる
- **タイム・ストップ**：戦闘中，一定時間敵の動きを止められる
- **バリア**：一定時間ダメージを受けない

5ワールドから構成

この世界は，基本的にレンガ村という中心的な村と五つのワールドにわけられていて，ワールドは1から5になるほど強力な敵が待ち構えている。各ワールドには小さな村がつながっていて，各ワールドにはダンジョンに似たいくつかの洞窟があり。その奥にはより強力な敵が待ち受けている。目的を達成するためには，このダンジョンの奥にいる各ワールドのボスを倒していく必要がある。

敵を倒せば，敵の強さに応じた経験値を得ることができ，ある程度経験値がたまるとレベルアップする。レベルアップすれば攻撃力や防御力，それに超能力もアップするので戦いが有利になる。



▲すべては，このオープニングからはじまるのだ

敵の中にはお金を持っているやつもいるので，敵をやっつけたあと，コソコソとお金を集めよう。お金があればお店でいろいろなアイテムを買うことができる。それによりさらに戦いを有利にできるぞ。

村には村人がいていろいろな情報を聞くことができる。これは君が元の世界にもどるために重要なことなんだ。さらに物々交換がポイントなので，村での情報はメモしておいたほうがいいかな。

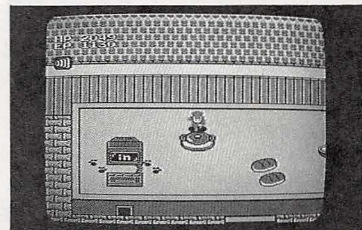
プレイのコツ

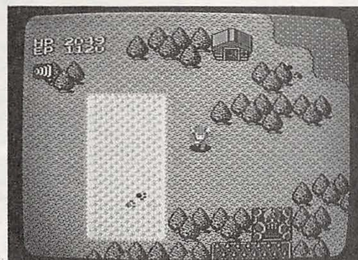
はじめのうちはゲームがキツイと思うかもしれない。ある程度レベルアップ（レベル5ぐらい）するまではガマンして経験値をかせごう。また，なるべくコマメにセーブすることだ。これはすべてのRPGのセオリーだよ。あとマッピングだね。スムーズなプレイのためには絶対必要だ。そして最後は長期的視野から見たゲーム全体の見通しってとこかな。

おわりに

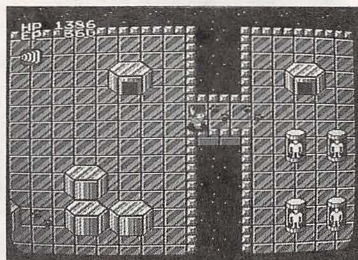
システム的にはどこかのRPGに似ているけれど，さすがコナミ。一味ちがった味付けがなされている。敵とのエンカウント（出会うこと）をかなりプレイヤーの自由にできるというところが，他のRPGと異なる点だと思った。ただ，キャラクターの操作が4方向というのに不満が残る。

プレイしてみて一番感じたのは，ゲームの苦手な人でも，レベルアップさえすればクリアできるということ。つまりだれもが楽しめるように作られていることだ。このゲームなら安心してみんなにもすすめられそうだ。

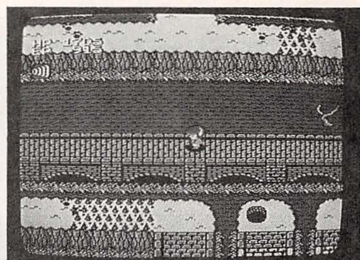

▲ワールド1の世界は，まるで小人になった感じだ。敵（足あと）に触るとエンカウントしてしまう



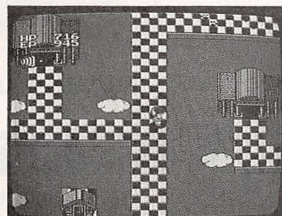
▲ワールド２の世界。一見平和そうだが……



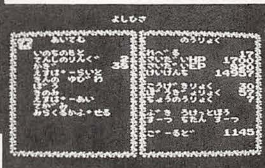
▲ワールド３の世界はクリスタルにおおわれている



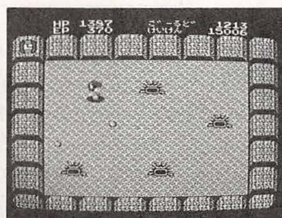
▲ワールド４の世界には，ダンジョンがたくさんあって調べるのがたいへんだぞ



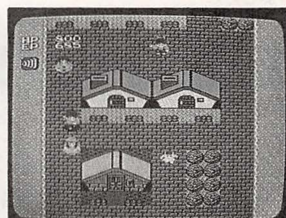
▲ワールド５の世界のデザインはチェックもようだ



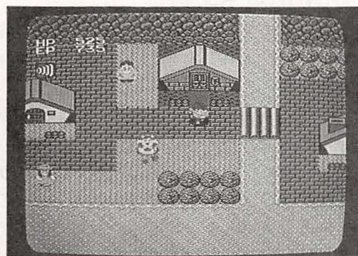
▲ポーズ・ボタンを押すと，各パラメータが表示される



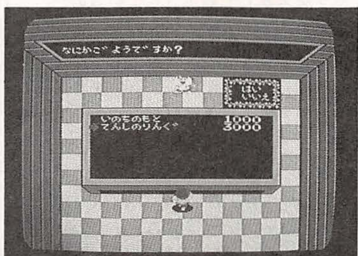
▲敵とエンカウントすると，このような戦闘場面になる



▲ワールド３の村は，小じんまりとした村だ



▲ここがワールド4の村。画面中央の家がワープのとびらだ



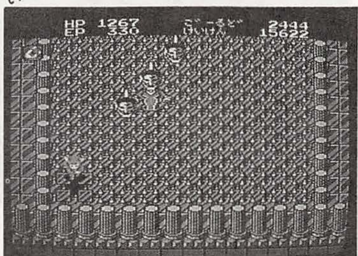
▲村にはいろいろな店があるので入ってみよう。この店は薬屋で，命のもとと天使のリングを売っている。このアイテムは絶対に買っておきたい



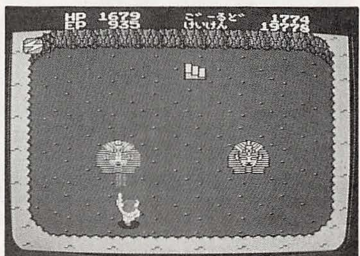
▲各ワールドにはボス敵がいる。この敵はワールド２のボス



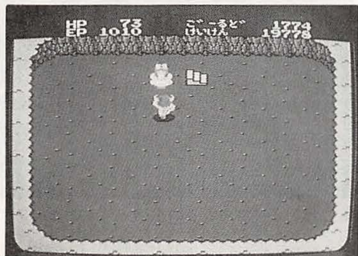
▲ボス敵をやっつけると，カプセルを手に入れることができるぞ



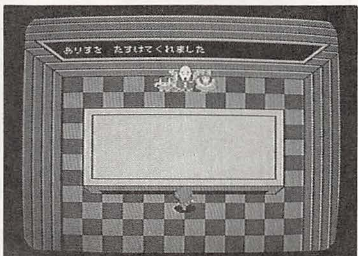
▲ワールド３のボス敵は三つの頭を持っている



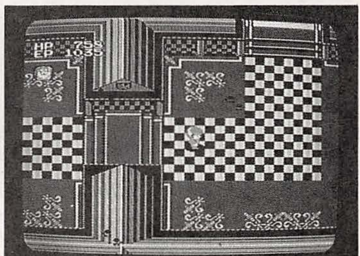
▲ワールド４のボス敵は，なんと２人(？)同時に攻撃してくる



▲やった！ワールド４のボス敵を倒したら，アリスを救出することができた



▲アリスを救出して村長も大よろこび。あとはワールド５のボス敵を倒して自分の世界にもどろう

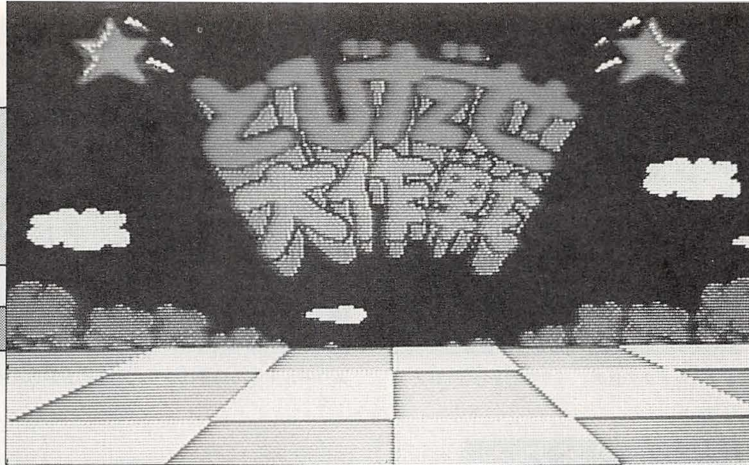


▲ワールド５のダンジョンは必らずマッピングすること。バリアスーツを手に入れたらボス敵を倒しに行こう！

for ファミリーコンピュータ
価格：3,400円
980円（とびだせめがね）

スクウェア

Written by 断空我



アナグリフ方式を使ってスーパー3Dを再現したファミコン・ディスクソフト「とびだせ大作戦」がスクウェアから発売されました。

STORY

遠い未来の遠い星。キラキラ星の物語り……。旅を続ける流れ者ジャック。ある日ひょっこりおとずれたアポ村……？

何とそこには，とんでもない暴れ者のドラゴン8匹の兄弟が住んでいたのだ。ドラゴンに挑むジャックの作戦とは？　果たしてジャックは暴れ者のドラゴンを静め，アポ村に平和を取りもどすことができるでしょうか……？

HOW TO PLAY

はっきり言ってこのゲーム，ストリーなんて関係ない。おもしろければすべてがゆるせるのだ。＋字コントローラで画面スクロールをコントロールしながらⒶボタンでジャンプ，Ⓑボタンでミサイルを発射し敵をやっつけるのだ。

画面はなんと3D！　柱の動きのスムーズさにおどろいてしまった。さすが日米合作ソフトだけのことはある。

さらにセレクト・ボタンを押すとスーパー3Dモードに切りかえられる。スーパー3Dモードでは，『とびだせめがね』（別売）を使うことにより本当に立体に見えるようになる。つまり赤と青の二つの画面にわけて，キャラクターの遠近により微妙に各キャラをズラして表示させているのだ。これをアナグリフ方式というんだ。

この3Dモードにするときは，TVから離れて見たほうがいいよ。あまりTVに近づきすぎると立体に見えないし，目が疲れてしまうからだ。

ステージは1から8まであり，各ステージは2から4のワールドに分割されている。まるでスーパーマリオみたいだね。

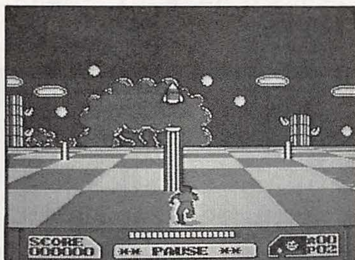
ステージの終わりにはドラゴンが待ち受けているのだが，ステージが進んでいくほどに強くなっていくぞ。

おわりに

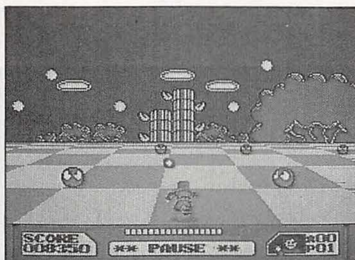
ゲームが単純なだけに，のめり込めるゲームだ。けっこうむずかしくて，はじめはなかなか先のステージに進めないのだが，学習効果によりステージをクリアして行けるようになっているので，やりだしたらやめられないゲームだよ。

コンティニュー（Ⓐボタンを押しながらスタート）もあるので，すばやくテクニックを身に付けられるだろう。

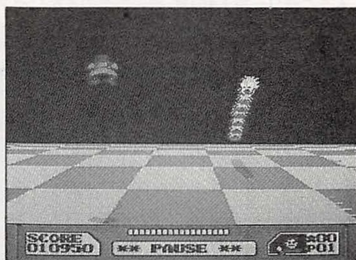
ゲームをしてみて，非常にバランスがいいと思った。最近のゲームは，やたらマップが大きいだけとか，隠れキャラばっかりとかいうのが多くなっているけれど，このゲームは久々にゲーム展開のおもしろいアクション・ゲームだと感じた。



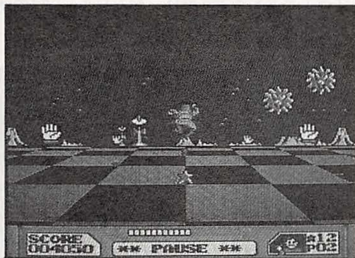
▲柱に当たると各種のアイテムが手に入る。毒キノコには注意！



▲ミサイルを撃って敵をやっつけろ！



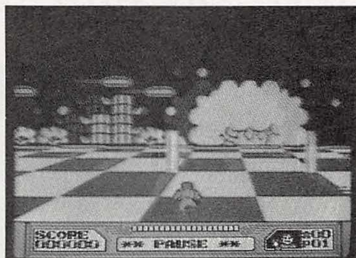
▲ステージ最後の敵ドラゴンにはミサイルを撃って，撃って，撃ちまくれ！　地面に影が表示されていることに注目



▲星を集めればステージ・クリアしたときボーナス・ポイントがもらえるよ。手のような敵はこちらの動きについてくるいやなやつだ。なんとジャンプに合わせて敵もジャンプしている



▲このように地面がないところではカエルのジャンプ台が命綱になるので，正確な操作を必要とする。＋字コントローラではきついぞ



▲これがスーパー3Dの画面。色めがね（フィルター）を使うととびだして見えるぞ

セガSC新作情報コーナー

©セガ・エンタープライゼス

シュバッ！とサーブがうなり，バシッ！とスパイクがさくれつする。そんな迫力満点の「グレートバレーボール」がゴールド・カートリッジで発売されることになりました。

バレーボールというと，どうしてもファミコンバレーボールを思いだしちゃうけど，この「グレートバレーボール」もそれに負けないくらいにおもしろく仕上がっているんだ。

操作方法はいたって簡単。内側のボタンでジャンプ，外側ボタンでボールが打てるようになっている。だからスパイクを打つときは，内→外の順にボタンを押せばOK。1人時間差なんかも，楽に決められるよ。もちろん時間差攻撃やクィックなんかも，君のテクしだいで自由自在に決められるのだ。あっ，いい忘れたけど選手の移動はレバーでね！

話はかわるけど，このゲームで一番すごいなあって感じたのがサービス。ドライブ・サーブはもちろん，天井サーブやあの憧れのジャンピング・サーブまでできるようになってるんだ。攻撃は最大の防御っていうけど，サーブのバリエーションが多いとそれだけ自分のパターンも作りやすいし，おもしろさも倍増，うれピー！

それに加えて，自分のチームの特徴を決められるのもナイス。足の速さやスパイクの強さ，はてはサーブの威力まで自由に変えられる。おまけに，ピンチやチャンスのときは作戦タイム(1セット2回まで)をとれば，その場に応じてレシーブ強化やスパイク強化に変えることができるんだ。いやはや，泣かせるギミックじゃあありませんか。セガさん，アリガト！

ゲームモードは2種類で，トーナメントと親善試合が選べる。おもしろいのがトーナメント。1人でも2人でもできて，2人のときはそれぞれが勝ち残れば決勝戦で戦えるしくみになっている。ついでに言うと1〜3位までは表彰してくれるよ。ちなみに3位は，2回戦で負けたチーム同志が，3位決定戦をやって決めるんだ。だから2回戦で負けちゃったキミも，表彰台に立てるかも知れないよ。でもセガファンを自称するキミなら，優勝して国歌を聞かなくっちゃね。お立ち台は気持ちいいよ！

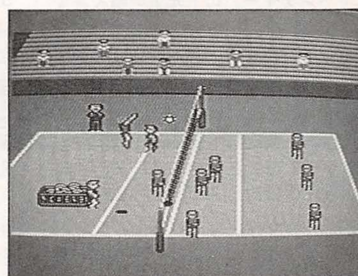
それではキミたちの健闘を祈る。

P.S.サインはV(ちと古すぎたかな?)！



グレートバレーボール

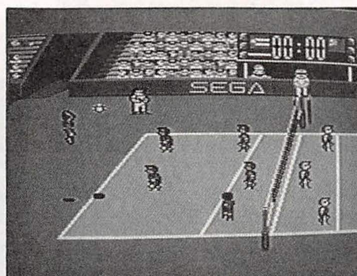
価格：5,000円(マークIII用)



▲練習モードでは，スパイクとサーブの練習ができるゾ



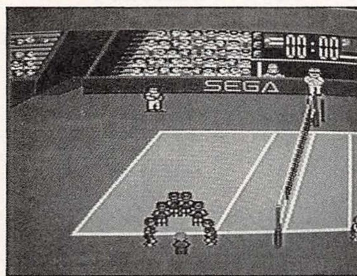
▲選べるチームは8チーム。それぞれの国歌も聞ける凝りよう



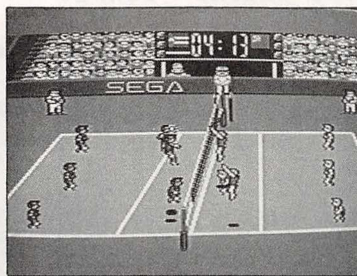
▲強烈なジャンピング・サーブだ！天井サーブもあるよ



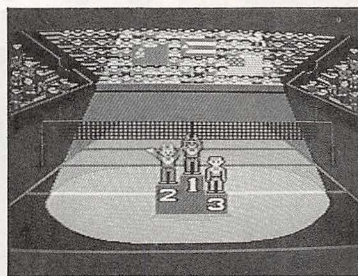
▲これも強烈なスパイク。タイミングがむずかしいゾ



▲タイム時にサーブやスパイクの強さの変更ができる



▲慣れれば時間差攻撃も可能だ。キミもマスターしよう



▲トーナメントではお立ち台に立てる。気分は最高！

河野 光のナムコット情報局

―ベーマガ支局―



ナムコットより久々のファミコンNEWゲームの登場だ。なんと，1月7日にドラゴンバスターを発売してから，ついに長い沈黙（？）を破り，ドドーンと1発花火を打ちあげるぞ。今春の第1弾は，いきなり推理アドベンチャー。山下先生が燃えるぜ!!

ナムコットがはじめてチャレンジする推理アドベンチャーは，全国的に有名な大スター（？）明石家さんまが登場する「さんまの名探偵」(4月上旬発売，予定価格4,900円)。

なかなか手の込んだ謎がいっぱいだ。しかし，「そんなのありか！」というようなイジワルはしていないぞ。あくまで上品に，知的ギャグの連続だ。

ナムコット初の推理アドベンチャー

ぶんちんが殺された

吉本高行（たかゆきと読むこと。こうぎようと読まないように）家の別荘の金庫室で突然起きた殺人事件（殺されたのは，おなじみぶんちんさん）。別荘では，ちょうど別荘新築記念パーティーのまっ最中だった。はたして犯人は，出席者のだれか？全員が容疑者である。

そして，殺人といっしょに，金庫の中にあったダイヤもなくなっていた。この難事件にのりだしたのが，名探偵(？)明石家さんま。そして君自身だ。

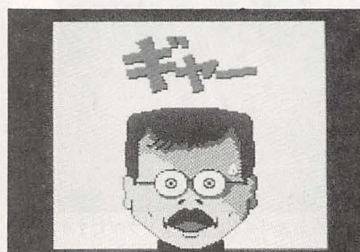
出席者は，全国をかけめぐるハード・スケジュールのタレントたちだ。大阪，東京など各地を舞台に奇想天外な展開がはじまる。会話モード，捜査モードだけでなく，ナムコット得意のアクション・モードもある。おなじみ，ナムコのゲーム・コーナー「キャロット」も登場するぞ。

君の推理力，判断力，そして知的ユーモアで，この難事件を解決してほしい。なお，犯人を捜しだせなくても，当局はいっさい関知しない。君が頼れるのは，君自身とさんまくんだけだ。では健闘を祈る。

おもな登場人物

明石家さんま	：君とコンビを組んで活躍する名探偵。
桂　文珍	：人気落語家。何者かの手によって殺されてしまった。
あやこ	：事件の依頼人。
たかゆき	：あやこの父。大阪の社長で，関西お笑い界のドンと異名を取っている。
横山やすし	：おなじみ大スター。ボートレースのやすしは有名。
オール阪神巨人	：人気漫才コンビ。巨人は殺人事件の発見者。
太平サブローシロー	：ものまねが得意な漫才師。
今いくよくるよ	：女性漫才師。くるよは，たかゆきを恨んでいたとか？
島田紳助	：最近，大金が入ると話していた……？
西川のりお	：彼のまわりには不吉なウワサが……。
その他	：犬，エミチャン，まりこちゃん，ランチャン，スーチャンなど

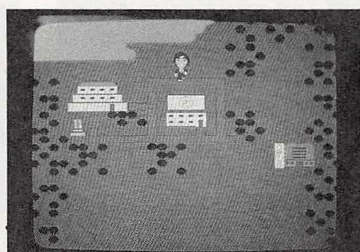
★



▲別荘の新築記念披露パーティーで桂　文珍が殺されたところからはじまる

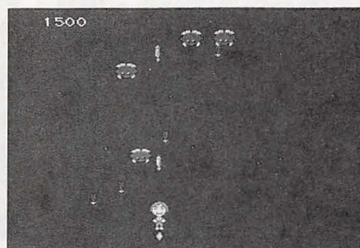


▲そこで登場，名探偵さんま！　難事件の謎を解き明かせるか!?


▲こんなふうな全体マップの画面もあるぞ



▲みなさんご存知のゲーム・センター「キャロット」。ギャラクシガニって何？



▲ギャラクシアンのゲーム・モードもあるぞ。なるほど，これがギャラクシガニ
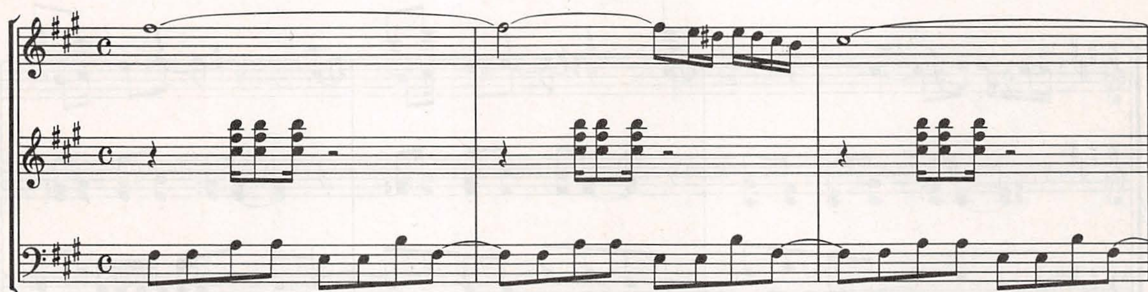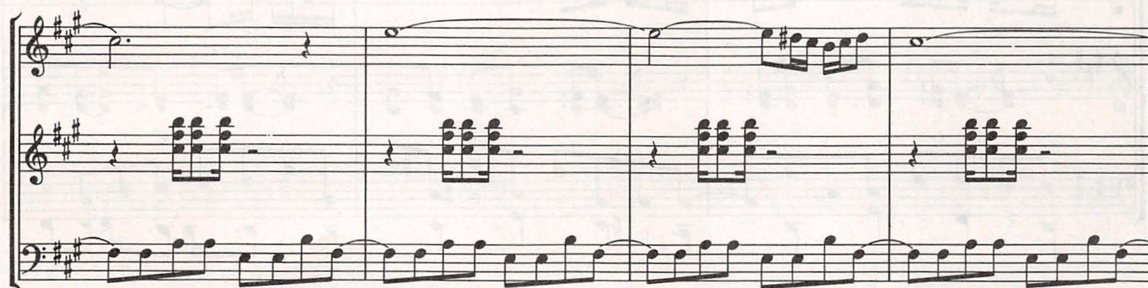


▲関西お笑い界のドン吉本高行。さすが大阪商人。ケチそうな顔をしている？
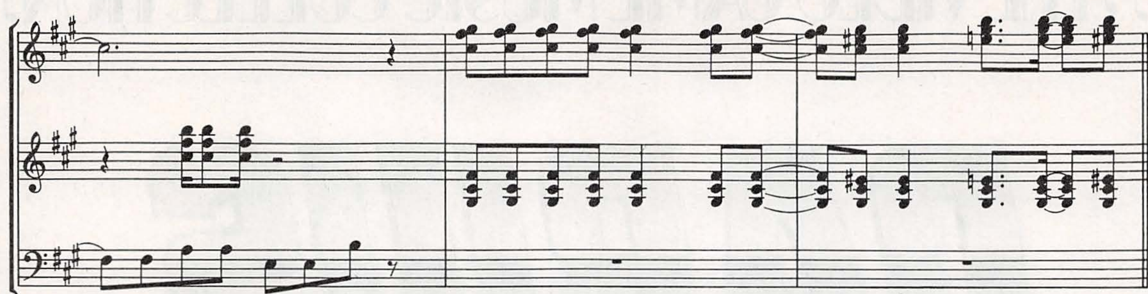
DARIUS
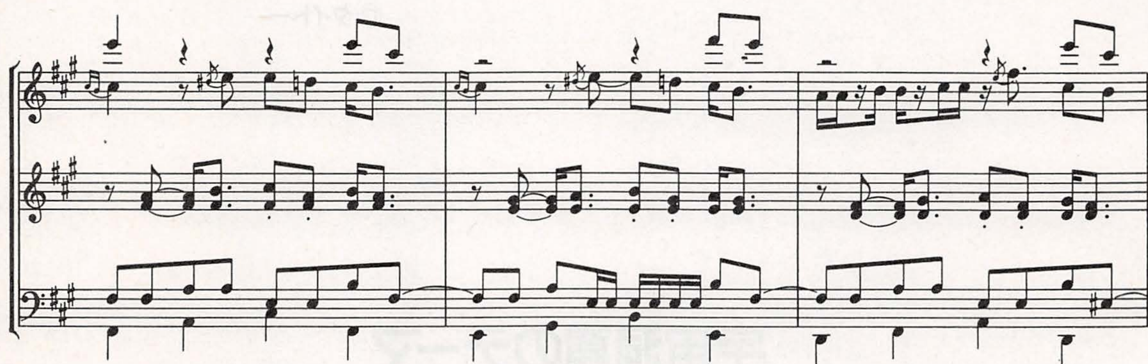
©タイトー
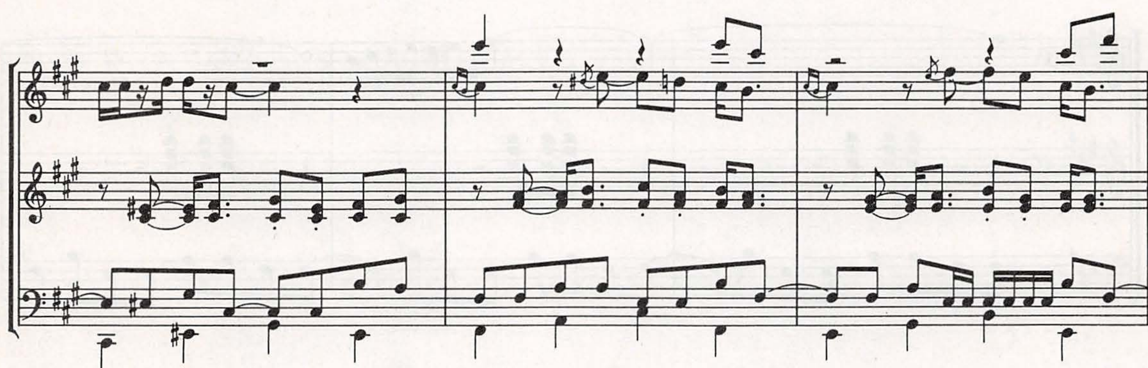
宇宙洞窟のテーマ
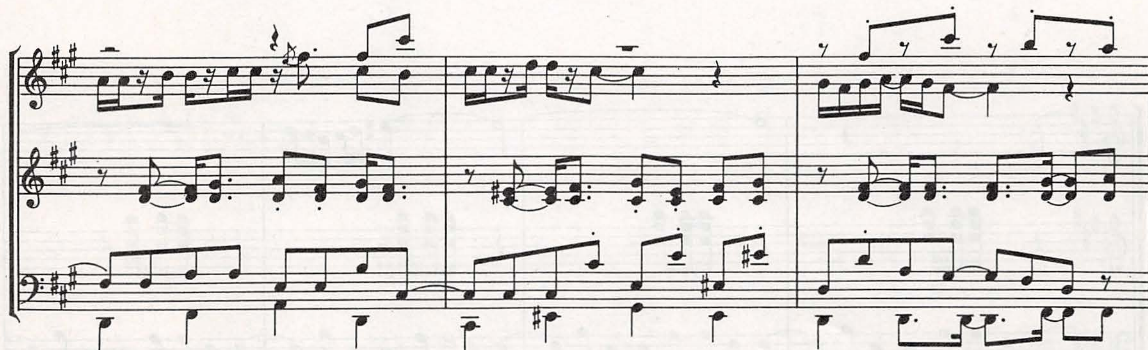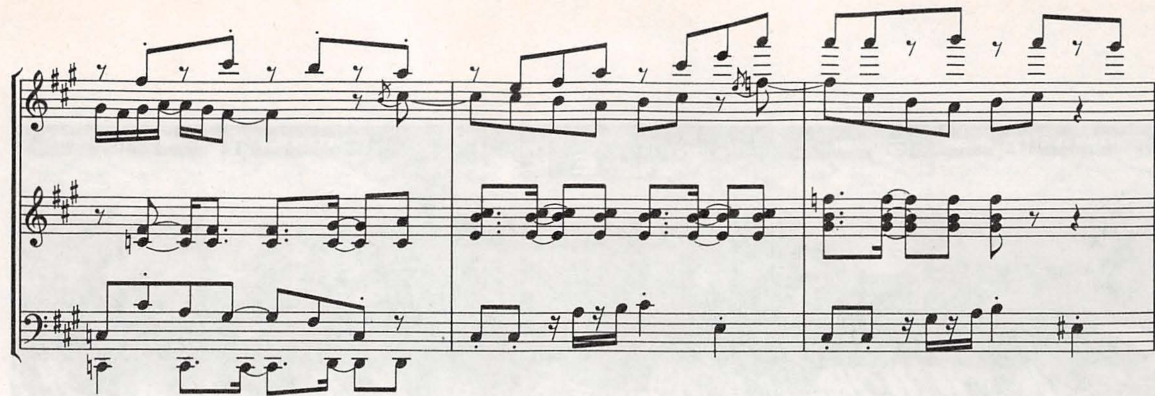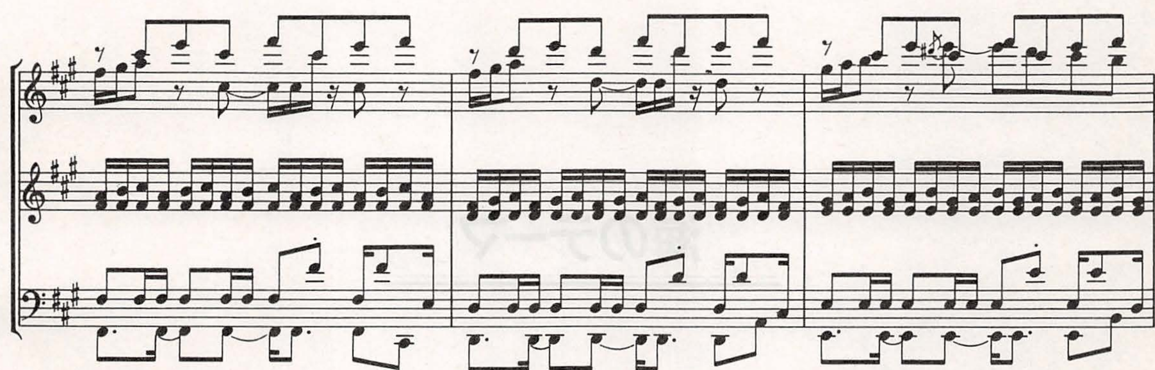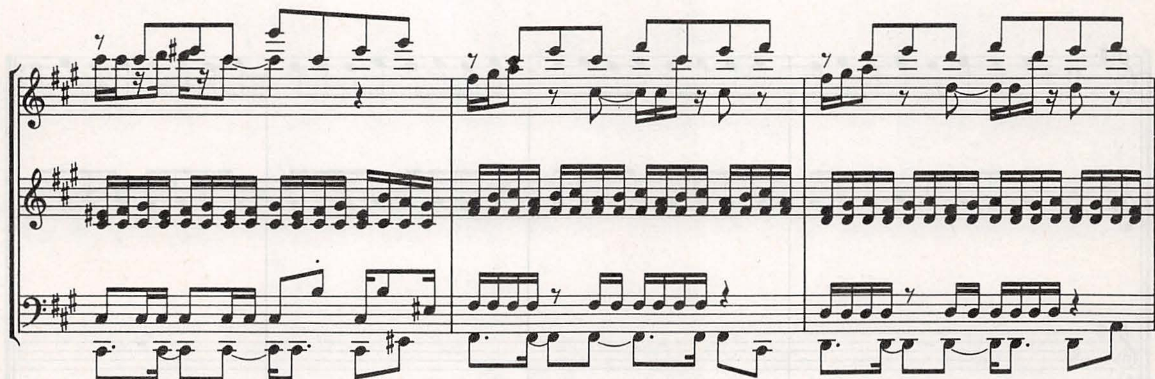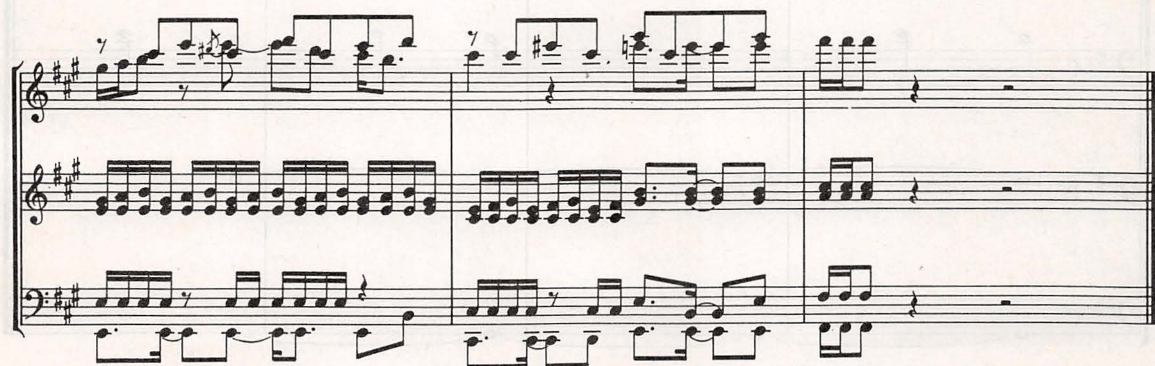










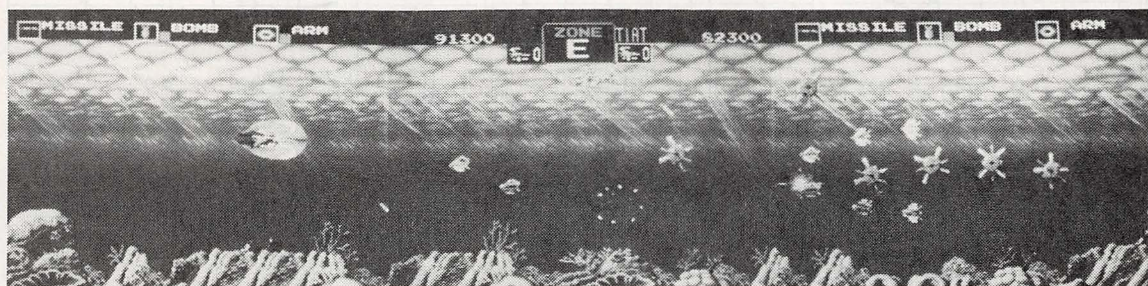












海のテーマ

to Φ

8va

Coda

8va

★この楽譜を（株）タイトーの許可なくして転載することを固く禁じます。



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

TOKYO NANPA STORY ―KAGE編

（トーキョー ナンパ ストーリー）

by 小野木秀麻路

STORY

君は彼女もいない，さびしい毎日をおくっていた。そんなある日，君は，東京タワーの前に立ち，一つの決心をした。その決心とは，NANPAをして君の彼女をつくり，HAPPY LIFEをおくることだった。さあ，はじめよう，君の未来は明るい。

遊びかた

1～120までの行番号に，今のあなたのようすが書いてあります。中に，これからの行動が書いてありますので，あなた自身の考えで選び「➡」のマークの行番号へ行ってください。「めでたしめでたし」まで行けば終わりです。

1 あなたは東京タワーの前にいます。いまは夜。
アタリを見る➡70　家に帰る➡77

2 つぐみ「えータクシーで行くのリッチねェ」タクシーでつぐみの家の前まできた。➡28

3 ホテル➡34　キッサ店➡39
ディスコ➡75

4 「ジュース二つ」と君は，ジュースを注文した。すると彼女が「私，子供っぽい人キライなの」➡45

5 彼女の家にむかうため，駅へ行った。すると，彼女よりカワイイ娘がいた。
声をカケル➡21　彼女の家へ➡23

6 うまくいった。キッサ店に入った君はどうする。お話し➡64　注文➡24

7 君は，これからどうする。
彼女のこと聞く➡29
自分のことを話す➡74

8 すると彼女が「あなたは私の家をばかにするためにきたの」といった。➡31

9 「ねェ彼女，レストランでも，行かない」彼女「私はいやよ」➡33

10 「君の名前は？」「Dr.D子よ」「年は？」「17」だって。➡76

11 「名前は？」「つぐみよ」と話は，すすむ。やがてコーヒーもなくなり，話題もとぎれてきた。➡62

12 彼女と話していると，彼女は「結婚して」といいだした。
もちろんOK➡27　NO➡120

13 彼女「ココラヘンに家なんて，ないじゃない」「タクシー代が，たりなくて」➡56

14 さっきの娘を捜すことにした。しかし，どこを捜してもいない。　もう帰る➡95　ブスに声をカケル➡37

15 君は，彼女に，かけよった。
あやまる➡25，タクシー代はらう➡36

16 「ねェおれの家にこない」「いいわよ」何でいくか？　タクシーで➡85
電車で➡58

17 「そんな人だったの帰って」➡95

18 そして彼女の家に行った。なんと彼女の家は，大金持ちで，家がでかい！➡68

19 タクシーを待ってもなかなかこない。
歩く➡87　　タクシーを待つ➡119

20 「ねェ，彼女。おれと遊ばない」「いいわよ，どこかにつれてって」➡3

21 「ヘイ，彼女，おれと遊ぼ」「あれ，その娘，君の彼女でしょバイバイ」やっぱ，連れがいるからだめだ。➡30

22 「オレさーテニスが好きなんだ」「えー私もよ！」2人は，とても気があった。➡105

23 電車で彼女の家の近くの駅へ行き，駅から歩いて彼女の家まできた。➡28

24 何を注文するか？コーヒー➡40
水割り➡71

25 「ごめん」。つぐみ「いいのよべつに，もどってきてくれれば」➡109

26 君が電車で帰ろうと思い，駅へむかうと，チャーミングな，娘が歩いていた。
電車に乗る➡88　声をかける➡66

27 君たちは，結婚した。それから，数年後…「アナター，ごはんまだーせんたくは」と，こきつかわれたとさ…。ゲーム・オーバー

28 家に入ると家族がカンゲイしてくれた。➡78

29 「人のことを聞く前に，自分のことを教えてよ」だって。➡7

30 もちろん，つぐみの目の前で，ナンパしておいて，ゆるされる わけがない。➡34

31 「そんなことは，ない」➡38
「そのとおり」➡17

32 あきらめないで女を捜す。すると，さっきの子より，カワイイ娘がいた。もちろん声をかける。➡20

33 彼女は帰ってしまった。君は，他を捜すことにした。➡70

34 「バキ，ウギャー，ベキ，ゲー，ボキ，タワバー」彼女は帰ってしまった。➡95

35 しばらく話をしていると，彼女が「私の父に会ってほしいの」といってきた。
もちろんOK➡18　NO➡47

36 タクシー代を，はらっているあいだに彼女は帰ってしまった。➡95

37 「ヘイ彼女，オレと，つきあわない」「イイワヨ」うまくいってしまった。まずは，場所を変えよう。➡72

38 「わかるものですか。あなたなんか，帰って」➡95

39 「ガキネー，サテンなんか，つまんないわよ，他へつれてってよ」➡3

40 「コーヒー二つ」とたのんでから，2人は，会話に，花をさかせていた。➡11

41 君は，他を捜すことにした。東京タワーの中を歩きまわっても，ブスしかいない。➡14

42 どこへ行く？　キッサ店➡63
レストラン➡9

43 歩きまわっていると，とても，カワイイ娘が，ブスといっしょにいる。2人に声をかける➡79
かわいい娘に声をかける➡46

44 君は，彼女をおいて，走って逃げた。どうする？家へ行く➡112　もどる➡69

45 「じゃー，私帰るから」と，帰ってしまった。君は彼女がいない男になってしまった。➡95

46 「彼女，おれとつきあわなーい」「私，ケーハクそうな人きらい」パチンと君はなぐられ，泣く泣く家へむかった。
➡113

47 「私とは，遊びだったのね」と，彼女は去っていった。➡95

48 君たちは，少し，休むことにした。なにか注文しよう。
カクテル➡103　ジュース➡4

49 「暗い家庭だね」と君がつぶやいた。➡8

50 しつこく，話していると，彼女は「私帰るわ」といって，帰ってしまった。

しかたない。➡95

51 「なかなか, HAPPYな家庭だね」「そう, ありがと」「僕も将来, こんな家庭をつくりたいな」➡80

52 君は, ブスとつきあうことにした。まずは, 場所を変えよう。➡72

53 「とっても楽しかったわ。また, いつか, 会いましょ」と, 彼女は帰っちゃった。またナンパ, がんばって!
ゲーム・オーバー

54 「つまらないから, 帰ろう」「あなたから, さそっといて, 何いってんの」と, おこって帰ってしまった。➡95

55 何をする? スポーツ➡22 音楽➡108

56 「お金ないの? じゃ私帰る」といって彼女は帰ってしまった。➡95

57 そして, 君たちは, とてもいいムードになってきた。そして, 酔ったいきおいで, 結婚のやくそくをしてしまった。➡117

58 電車で家の近くの駅まできた。ここからどうする? 歩く➡87 タクシーに乗る➡19

59 部屋に入ると, 彼女は, つかれたらしく, 寝てしまった。君はどうする。彼女にだきつく➡67 彼女を見る➡73

60 「娘は, 君にやろう」と, かってに結婚させられてしまった。➡94

61 話をしているうちに, 君は, 彼女がいやになってきた。「もうおそいから, おれ帰るわ」➡95

62 やめて帰る➡54 家へまねく➡16
彼女の家へ行く➡102

63 「ねェ, 彼女, サテンでもいかない」「時間あるから, まぁいいわ」➡6

64 「ねェ, 年いくつ」「21よ」「ふーん, おれより年上じゃん」➡97

65 レストランに入ると彼女は, 「ステーキ, ライス, コーヒーもいいわね。あと, サラダつけて」と, 注文しはじめた。➡98

66 「ねー, 彼女。おれと, ちょっとつきあって」「え〜」あまり気が乗らないようだ。そうだ, どっかへさそおう!➡42

67 君は, つい魔がさして, 彼女にだきついた。すると彼女はおきてしまい, おこって帰ってしまった。ゲーム・オーバー

68 そして, お父さんと会って, 話をしていると, お父さんは「気にいった!」といった。➡60

69 君は, 彼女のことが心配で, もどってきたが, 彼女はいなかった。「さむい」
ゲーム・オーバー

70 ブスしかいない。場所を移動➡111
ブスに声をかける➡37

71 「水割り二つ」と注文すると, 彼女が「私を酔わせてなにをする気」といいだした。➡104

72 どこへ行く? キッサ店➡83
レストラン➡65 ディスコ➡115

73 君が彼女の寝顔を見ていたらいつのまにか君も寝てしまった。…つぎの朝, 手紙が1通。➡53

74 「名前は, KAGE。年は19」こんどは彼女のことを聞くことにした。➡10

75 「イイワ, おどりに行きましょ」とディスコへとむかった。➡107

76 君たちはこれからどうする。場所を変える➡72 話す➡55

77 君は家に帰ることにした。何で帰る? タクシー➡106 電車➡26

78 君が彼女の家族から受けた印象は? HAPPY➡51 暗い➡49

79 2人に声をかけると, ブスだけがのってきて, かわいい娘は帰ってしまった。ブスとつきあう➡52 帰る➡95

80 「フーン, ガンバッテね」だって。いまいち話が続かない。帰る➡95
まだ話す➡61

81 何で行く? タクシー➡2 バス➡116
電車➡5

82 しかし「つぎの日曜日にまた会いましょう」と彼女が言った。OK➡110 NO➡47

83 キッサ店に入るとチャーミングな娘がいっぱい。しかし, 君には連れがいる。➡7

84 走って逃げる➡44 「お金がない」と彼女に話す➡100

85 タクシーで帰ることにした。君は, 今4,000円しか持っていない。しかしメータは, もう3,900円!➡101

86 君はこのまえのキッサ店で彼女と会った。そして, 気の合う会話がはじまった。➡35

87 君たちが歩いていると, 近所の人が, 「あら, また彼女変えたの」なんて, 言いだした。彼女は, もちろんおこって帰ってしまった。➡95

88 君は電車に乗りこんだ。➡113

89 東京タワーの中に入ると, けっこう好みの娘がいた。声をかける➡46
他を捜す➡41

90 君は彼女がいなくなった。
まだヤル➡114 ヤメル➡95

91 君は遊びで声をかけた娘と, それも, ブスと, 結婚してしまった。これでいいの? ゲーム・オーバー

92 君は, お金を持って, もどった。すると彼女は, こまっていた。もちろんタクシー代のことで…。➡15

93 「ココでとめて」「ハイ3,900円です」お金を払ってタクシーからおりた。➡13

94 結婚してなにひとつ, 不自由しなかったが, この結婚には愛がない!「とほほ」
ゲーム・オーバー

95 君は, 家に帰ることにした。家で, ナンパはできん。ゲーム・オーバー

96 君は, はくじょうなやつだ。ナンパする資格はない! ゲーム・オーバー

97 会話がだんだん, はずんできたところで彼女が「私ノドがかわいたわ」と, 何か注文しよう。➡24

98 君は, もちろん, おごらされた。君は, お金がなくなった。君が彼女に「お金がない」と話したら…。➡45

99 君はとほうにくれた。もう帰る➡95
まだあきらめない➡32

100 お金がないと聞いた彼女は, 「貸してあげるわ」とお金をはらってくれたが, 帰ってしまった。➡95

101 家まではまだ遠い。おりる➡93
彼女に金がないと言う➡56
しらんぷりして家まで行く➡118

102 オレ「君の家につれてってくれない」彼女「ええいいわよ」, オレ「家はどこ」, 彼女「電車ですぐよ」➡81

103 「カクテル二つ」と彼女にいわれた。➡57

104 そして, おこって帰ってしまった。彼女は, 何だったのだろう??➡95

105 そのあと, 2人は, いろいろ話をしてその日は, わかれることにした。➡82

106 タクシーで家まで帰った。家に帰ればナンパできない。ゲーム・オーバー

107 君たちは, おどりまくった。しばらくたつと, 彼女が時間ないから「帰るわ」だって。➡90

108 「オレってさー, ロック好きなんだ」「フーン」2人は気が合わない➡50

109 そのあと君は, タクシー代をはらって彼女を自分の家にまねいた。➡54

110 君たちは, つぎのデートのやくそくをしてわかれた。……そして日曜日。➡86

111 君は場所を変えることにした。どこに行く? 東京タワーの中➡89
歩きまわる➡43

112 君は彼女をおいて家に帰ってきてしまった。このままほっとく➡96
お金持ってもどる➡92

113 そして家に帰ってきた。家に帰れば, ナンパできない。ゲーム・オーバー

114 あなたもこりない人ね。じゃあがんばって!➡1

115 君たちは, ディスコに入った。おどっていると, ひどくつかれた。➡48

116 「バスなんか通ってないわよ。電車でって言ったでしょ。私をバカにしてるのね…」と彼女は, 帰ってしまった。➡99

117 そして2人は, ついに結婚してしまった。HAPPYEND, なわけがない!➡91

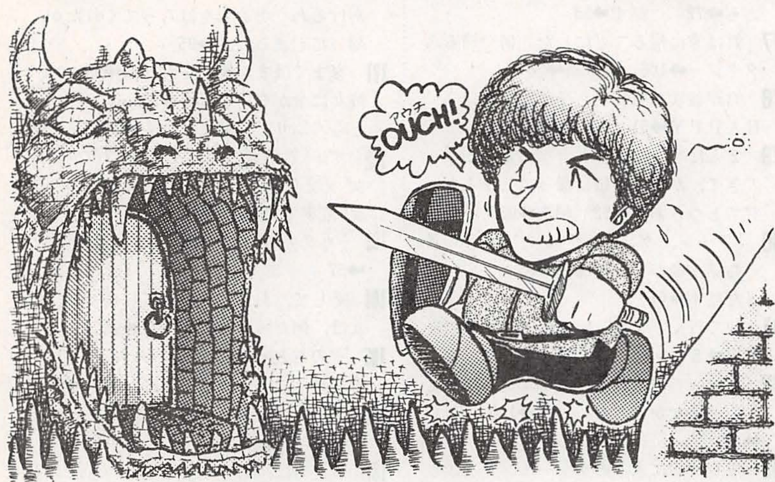
118 タクシーで家の近くまで帰ってきた。6,500円です「君は4,000円」しかない。➡84

119 しばらく待つと, タクシーはやってきた。タクシーで家まで帰ってきて, 君たちは, とってもいいムードに。➡12

120 君はことわった。が, 彼女が, 「私はっきりした人大好きなの。これからも, つきあってもらえるかしら」だって, もちろん君はOK。それから, しあわせな日々を送ったとさ。めでたしめでたし。

山下 章の レスキュー!!

AVG & RPG



このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

大学の試験もようやく終わって，ホッとひと息。ブラインドのすき間からななめに差し込む，時間とともに変わっていく朝陽の長さを見つめながら，ブラックのコーヒーを一気に飲みほす。ＢＧＭはもちろん，荻野目ちゃんのNon-Stopper。やがて，コーヒーを飲み終えるのを待っていたかのように，白いプッシュホンが心地良いベルの音を響かせる。受話器を取ると，そこからはなつかしい彼女の声が……。

こんにちは，山下　章です。

AVG編



山下先生，はじめまして。ボクはＰＣ88版『めぞん一刻』をプレイしているのですが，管理人室に４度目に入ったときから今まで（７度目），いまわしい一の瀬のおばさんのじゃまにあい困っています。酒や食べ物をあげてもダメでした。どうか助けてください（ベーマガにはじめてだすハガキなので，ドキドキしてまーす）。

〔静岡県三島市・クッキー16才〕



▲ボクと響子さんの愛を邪魔しないでくれい！



オーッとお，はじめての投稿でレス・アベに載っちゃうなんて，ラッキー，チャチャチャ。何十枚もハガキをだしても載れない人もいれば，クッキークンのように最初から載れちゃう人もいるっていうのは，まさに下剋上の戦国絵巻を見ているかのようだ。まるで，『ドラクエII』をレベル33で征服したＴＯＭＭＹもいれば，レベル50まで鍛（きた）えあげて，シドーを倒したあとに稲妻の剣を見つけてしまったヒババンゴＹｕ－Youもいるっていうノリだぜ！

そんなことはさておいて，クッキークンの質問にお答えすると，一の瀬のおばさんがじゃまするんだったら，その場でおばさんの大好きな××を開いてあげちゃえばいい。ご機嫌度さえ大幅にアップすれば，おばさんは管理人室からでていってくれるはずだ。ま，一の瀬のおばさんが××好きなのは定評のあるところだよね。以前にも，五代クンのおばあちゃんがヘソクリで一刻館の人たちを温泉旅行に招待したときに，予算のほとんどを酒代にあてたという前科もあることだし……(ツウなネタだこと！)。



山下先生，こんにちは。ボクはＰＣ88ＳＲで『太陽の神殿』をプレイしています。約10日位でけっこう進みました。持ち物は水晶の鍵や方位磁針も持っていますし，カスティーリョと同じくぼみも見つけています。そこで山下先生に問題です。

〔問１〕わがままＢＯＹ君は，いろんなところでつまづいています。やさしい山下先生はどうするでしょう？
①助ける②教える③ヒントをだす④まかせなさい！

〔問２〕問１で①～④を選んだ人は，つぎのうち，一つだけ好きなテーマを選んで論述しなさい。

Ⓐ高僧の墓の鍵穴について
Ⓑカスティーリョの地下の部屋について
Ⓒ迷路とカスティーリョのくぼみの関係
Ⓓいけにえの泉の謎について
Ⓔ歯車の奥に行く方法

Ｐ.Ｓ.一つしか答えないでください。二つはいりません。あとは自力で解きます。

〔宮城県栗原郡・わがままＢＯＹ？才〕



クーッ，泣っかせるねえ，男だねえ！「新田　章のレスキュー！AVG&RPG」係あてに送ってきてくれたわがままＢＯＹクンの質問に，答えないわけにいくものか。わが全身全霊をこめて，㊙奥技のかぎりを尽くそうものぞ。

さ～て，どのテーマについて論述しようかなあ？　何もないとわかっているⒺについて答えちゃかわいそうだし。よっしゃあ，ＡＢＣじゃ満足できないっていうキミたちのために，Ⓓについてお答えしよう！

いけにえの泉の水をなくすためには，カスティーリョの地下の場面の歯車を動かさなくちゃいけないんだ。だけど，そのためには，ある道具を歯車につけてやらなきゃならない。カスティーリョの地下以外で，歯車のある場面といったら……。そこで手に入る道具を使えば，楽勝，楽勝！



はじめまして，山下先生。ボクは，いまや知っている人の少ないＸ１Ｄで『北斗の拳』をプレイしています。それで半分ぐらいいったところのガソリンスタンドで金庫を見つけたのですが，その金庫の番号がわかりません。どうか教えてください。

Ｐ.Ｓ.ＥＮＩＸさんへ。Ｘ１Ｄでも『北斗の拳』はプレイできましたよ！

〔北海道室蘭市・上山　晃？才〕

A 北斗琉拳の他にも北斗の他流派があるのでは？と悩んでいる今日この頃。パソコン版の『北斗の拳』のストーリーは，はるか昔のものとなってしまったなあ。「南斗六聖拳編」「対ラオウ編」「対元斗皇拳編」そして「修羅の国編」なんて続編がつぎつぎとでてくれたら，ファンのボクとしてはうれしいんだけどなあ。

ま，それはいいとして，問題の金庫のナンバーだけど，ガソリンスタンドをよく見てごらん。数字らしきものの表示されている場所といったら，たった1か所しかないはずだ。さあ，リンはバットと結ばれるのか，ケンシロウと結ばれるのか，今後の展開が見ものだぜっ！



〔石川県小松市・ゆうのすけ15才〕

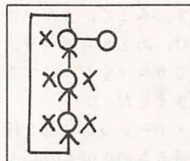
A エート，それはね，キッドの森の中でもらえるあるアイテムを持っていないから，ハンターに撃たれちゃうんだョ。タヌキさんとよーく話をしてみてネ　(……と，この原稿を書いているときに，影さんの声が)。影：山下先生，先月のチャレ・アベの『めぞん一刻』で，重大なミスが見つかりましたよ。「ごきげん」というのを漢字に直すと，「ご気嫌」じゃなくて「ご機嫌」でしょ。まったく，もっと漢字を勉強してほしいなあ。

つぐ美：もう，あたしが見つけたことなのに，影さんたら！

Q Hello, Mr.Yamashita！ボクは『デゼニワールド』に悩まされている少年です。ワールドに入るところまでは簡単に行けたのですが，ランドに入ったとたん全然わからなくなってしまいました。「ロボット　タタク」とか「ロボット　ノル」とかやってみたけれどダメでした。ボクとしては，カバンで何かするのではないかと思うのですが……。章様，どうか助けください。頼んます！

〔神奈川県藤沢市・関口雅美14才〕

A あのねえ，ランドのはじめのところからぬけられないってのは，関口クンのマッピングがアマイってことなんだよ。キチンとマッピングすれば，**第1図**のようになるはず。単純に進める場所で「R」と入力すればOKなのに……。マッピングぐらいで，アマイないでよ！


《第1図》ランドのはじめのマップ

Q 先生，こんにちはっ！ボクはあの名作『デス・トラップ』をプレイしています。じつは，あの"遺跡"の場面で2年も悩んでいるんです。もーだめです。このシーン最後のアドバイスをお願いします。

〔愛知県瀬戸市・本田　崇16才〕

A もはやなつかしの名作となってしまった『デス・トラップ』。ボクはスクウェアの作品の中ではこのゲームが一番好きだな。なにしろ，謎の人物リチャード・ベンソンが生まれた作品だからね。

さて，遺跡の場面についてだけど，じつはあそこは二とおりのクリア方法があるんだ。まずその1が，壁にきざんである象形文字を解読して（マニュアルにアルファベット対応表がでている），その呪文を川のウズの場面でとなえるって方法。そしてその2が，遺跡の壁の奥にきざんである呪文をとなえて棺（ひつぎ）のフタを開け，棺の中にある隠し通路に入っていくって方法。どっちかというと，その1のほうが簡単だと思うヨ。

RPG編


我が友リチャード・ベンソンへ。ようリチャード，久しぶりだな。近頃羽ぶりがいいようじゃないか。テラのジャパンとかいう国で，おニャン子とかいうミーハーなアイドルのバックアップをやってるって噂は有名だぜ。

ところでだいぶ前の話になるが，おまえの協力を得て『帝王の涙』を捜しだし，ヒュドミュン・グリンプのマフィア組織をたたきつぶしたオレの功績は，しばらくの間ニュースや新聞をにぎわした。オレも調子に乗ってあぶく銭を稼ぎまくったんだが，それが悪かった。あれからオレのことを探偵か何かと勘ちがいしてるヤツがあとを立たなくなっちまった。

今度だってそうだ。ロマンシアだかアゾルバだかいう国のファン＝フレディっていう王子が尋ねてきて，「妖精に伝わる黄金の鍵にまつわる"聖なる力"について調べてほしい」と，こうきた。いつもなら門前払いをくらわすはずだが，相手が王子となると政府が黙っちゃいない。へたに断わると惑星間問題になるってんで，オレの惑星居住権をたてに，成功報酬をエサにしておどしをかけてきた。結局，断わるに断わりきれなくなっちまったわけだ。

そんなわけでベンソン，たびたび迷惑をかけるが，そこは昔のよしみだ。"聖なる力"の入手方法を探ってくれないだろうか。ささやかだが，お礼がわりにリアジュ星の地酒でも送ろうと思う。オレも今の住居を追いだされたくないんでな。よろしく頼むぜ。

じゃ，連絡を待っている。また会える日までたっしゃでな。

若き日のパートナー　モズ・シバット

〔千葉市・モズ・シバット？才〕


親友のモズ・シバットからこのような手紙をもらい，ベンソンは悩んでいた。何を隠そう，ファン＝フレディ王子というのは，ベンソンにとって恋のライバルだったからなのである。これは惑星間を飛び回るベンソンだからこそ知っていたことなのであるが，ファン王子が平和を取りもどそうとしているロマンシア王国のセリナ姫には，人知れぬ秘密の過去があった。生まれてすぐその顔のまわりにシールドをはられ，学生時代はひも付鉄製双円盤を武器に信楽老を倒し，その功績と性格の良さからロマンシア王国の養女となった彼女――そのテラでの本名は，南野陽子という。

一人立ちした恵利と発展的な別れをしたベンソンの目には，いまや陽子しか映っていなかった。もしもここでシバットをつうじてファン王子に助言を与えようものならそれはファン王子を陽子に接近（アプローチ）させてしまうことになる。そんなことはできない。それでは，五代がみすみす三鷹と管理人さんを2人っきりにしてしまうようなものではないか。

しかし，シバットとの友情はどうなる？いくら陽子を守りたいからといって，司官候補生時代からのシバットにうそをつくわけにはいかない。ベンソンとシバットとの間には，何ひとつ隠しごとなど存在してはいけないのだ。

友情を取るか，愛を取るか，ベンソンは惑星ダイダロスの空域を愛機SUKEBANIIで飛行しながら，心の中で葛藤をくり返していた。そして彼はふいに決断をしたかのように，ペンをものすごい勢いで走らせはじめた。その手紙には，つぎのように書かれていた。

「親愛なるモズ・シバットへ

ご質問の件にお答えする。わが調査網を駆使したところ，黄金の鍵に"聖なる力"を与えてくれる老人は，アゾルバ王国の地下帝国にいるということが判明した。

しかし，老人の住み家の入口は岩でふさがれていて，その岩はタイムがある一定の値になったときでないと通れないそうだ。

以上のことをファン王子とやらに伝えてやってくれ。まあ，俺が調べた情報なのでまずまちがいはないだろう。ただし，そのあとに忘れずにこう付けくわえてやってくれ。『その程度の謎が解けないヤツは,たとえ手柄を他人に奪われても文句を言うな』と。

心の友リチャード・ベンソンより」

手紙を書き終えると，ベンソンはすぐに身仕度を整え，ＳＵＫＥＢＡＮIIの船首をロマンシア王国のあるファルコム星へと向けた。そう，彼はファン王子よりも先に，ロマンシア王国を脅（おびや）かす悪の根源を倒すつもりなのだ。

「陽子，待ってろよ。」

まるで薬師丸ひろ子を背負って迫りくる戦車隊に１人で向かっていく高倉健のようなせりふをつぶやくと，ベンソンはファルコム星の中心部に位置した楽園のDoorに入っていった。

リチャード・ベンソン――その正体はまだだれも知らない……。

Q

HELLO!!
山下センセー!!
実はT&Eソフトの「ハイドライドII」(MSX版)でなやんでおります。
砂模の町をみつけたあとミスティックドラッグが砂模をサーチでさがしまくりましたがでてきません。
よろしく〜〜〜っ!!
PS 山下センセイ．98VM2を持っている友人IがMSX2をバカにするんです。何とかやめるようにいってください
by. KIDの弟

〔大阪市・ＫＩＤの弟？才〕

A

てなわけで，今月号からはＮＡＮＮＯネタでせめまくっちゃうゾ。たとえ腕立てふせが１回もできないで，そのシーンのときは天井からロープでつっていたって，たとえバロム１のファンで，バロムクロスに気軽に応じてくれたって，かわいけりゃそれでいいじゃないか！　あの口元のホクロ――クッソォ，泣かせるねえ！

さて，そんなＮＡＮＮＯちゃんの写真をはったハガキを送ってくれたエライＫＩＤの弟クンの質問にお答えすると，ミスティック・ドラッグは，たしかに砂漠の中のどこかにあるんだ。

だけど，ＳＥＡＲＣＨのトリックのひっかけがあって，見つけにくくなっているんだよ。まあとりあえず，ブラック・クリスタルを持ったまま砂漠の町のあるはずのエリアをうろついてみてごらん。エリア内のどこかで，きっと宝箱を見つけられるはずだゾ。

Q

山下先生，ボクは『ザナドゥ・シナリオII』について質問があります。このゲームでレベルが上のほうへ行くと，カルマキャラがたくさんいて，やっつけないと先に進めないような場所がでてきます。そこで，カルマキャラを一気にやっつけ，あとからブラック・ポーションを取ってカルマをゼロにするという方法を考えつきました。

しかし，ブラック・ポーションには２種類あって，カルマが減るものと減らないものがあります。いったい，カルマが減るブラック・ポーションというのは，レベル１～10の間に何個ぐらいあるのでしょう？

〔徳島県名西郡・**森　英雄15才**〕

A

あのねあのね，カルマキャラを倒さないと先に進めないってところは，レベル４のタワー内にしか基本的にはないんだよ。で，そこにはMargeってヤツが９匹でてくるんだけど，倒してカルマをあげちゃうよりは，HourglassかCandleを使って，接触しないで先に進むっていうほうが頭のいい方法だろうね。

ちなみに，カルマの減るブラック・ポーションが全部で何個あるのか，それはボクにはわかりましぇ～ん。だれか調べた人がいたらぜひレポートしてくださいネ。

Q

山下先生，こんちは。ボクはファミコンの『ドラゴンクエストII』をやってるんですが，五つの紋章の中の水の紋章の場所がどうしてもわかりません。いろいろな洞窟やほこらの中で山びこの笛を吹いてみましたが，山びこはかえってきませんでした。どうか，どうか，どうか教えてください。

〔千葉市・**四条好位13才**〕

A

『ドラクエII』を解くのに欠かせない五つの紋章，その中では水の紋章がちょっとイジワルなところに隠されている。たしかに紋章のある洞窟やほこら，町，塔などの中で山びこの笛を吹くと山びこがかえってくるはずなんだけど，水の紋章のあるところでは，つい笛を吹くのを忘れちゃうんだよな，これが。なぜなら，水の紋章はある町の地下の通路の中に隠されているからなんだ。

しかも，そのまわりには，２匹の怪物が……。牢屋（ろうや）の鍵かアバカムを身につけてから行くようにしよう。

Ｐ．Ｓ．ボクたちが『ドラクエII』を解いたときのオモシロこぼれ話がハイテック第３号にでている。またお求めでない人は，ぜひ読んでネ♥

Q

はじめまして！　突然ではありますが，『リンクの冒険』の第５の神殿（海のまん中にポツンとある神殿）で，アイテムが見つかりません！　すでにボスキャラは倒したというのに……。どこにアイテムがあるのか，どうか教えてください。

〔島根県益田市・**佐々木暢18才**〕

A

それは佐々木クンがどこかで情報を聞き忘れてるんじゃないかな？「神殿の中には通れる壁がある」――そう，前作のゼルダでもそうだったように，リンクの神殿内にも素通りできちゃう壁があるんだ。だから，それらしい場所に，ジャンプをしたりしながら体当たりをしてみるといい。

ところで，業界内では「リンクがマルチ・エンディングだ」っていう噂（うわさ）が一時期流れたんだよね。で，それを信じたＴＯＭＭＹは，暇にまかせてなんとリンクを10周もしちゃったんだ。それもただクリアするだけじゃなくて，マルチ・エンディングかどうかを調べるために，マジカル・キーを取らないで終わらせたり，レベル７で終わらせたり，さらには，ノー・コンティニューで終わらせたり……。その結果，ＴＯＭＭＹが見つけた唯一のことは，エンディング・メッセージでの「Executive Producer」のつづりが，「Exeuctive Producer」とまちがっているということ。「もしや，このつづりが正しくなるのをマルチ・エンディングと呼んでいるのでは？」と，ひとりでどうしようもないことを考えて青ざめていたんだって。

でも，おかげでＴＯＭＭＹのリンクの腕前は，業界No.１と言われるくらいに上達。「リンク名人」と呼ばれるのをめざして，なおも日夜修業を積んでいる。クッソォー，さすが邪霊長ＴＯＭＭＹだぜっ！

読者の広場

感

『ドラゴンバスターの本』のアンケートハガキより～

内容についての感想：とってもプルウェイだった。

〔東京都世田谷区・**五味新一郎12才**〕

山下：あのねー，これはいったい，どういう意味なの？　どうも最近，断空我用語やＴＯＭＭＹ用語の意味を勘ちがいして送ってくる人が多いんだよなあ。しかたない，そういう人たちのために，ここに用語辞典を載せておくか。参考にして，日常生活でビシバシ使ってみてくれ。

〈断空我編〉

・カポシ……ハマッたときに使う。人目を気にせずに大声で叫ぶと良い。

（文例）カポシッ！

・カポる……カポシの動詞形。ラ行四段活用。気軽に文章中に取り入れられるのがメリット。

（文例）ＴＯＭＭＹっていつもカポっているね。

・見て見てハイテク……ゲームをプレイし

ていて，ねらったとおりの高等ワザがキマッたときに，自分のプレイを他人にアピールするために叫ぶフレーズ。

・見ないでローテク……ゲームをプレイしていて，ダサイやられかたをしてしまったときに，自分の恥を笑いでごまかすために口にする，照れかくしの言葉。

・やってやるぜ！……気合いを入れて何かをしようとしているときに，野獣の本能を呼びもどすために叫ぶ言葉。文章の終わりにつけるのも良い。ただし，まちがっても女性といるときに叫んではいけない。(文例) P.S. やってやるぜ！

・カリニ……断空我語用語の中で，もっともあぶない言葉。カポシより強い意味を表したいときに使用する。

(文例)カリニッ！ (注)「あいつはカリニだ」といった表現は厳禁！

〈TOMMY編〉

・プルウェイ……ようするに行動(Play)のことを意味しているのだが，その用途はゲームのプレイから危険なプレイまで非常に広い。発音するとき，舌の巻き込みかたに注意すること。

(文例)「ねえ，Yu－Youって，シドーを倒してから稲妻の剣を見つけたんだって!?」「ゲゲッ，そーゆープルウェイがありかあ？」

・ヘビィなネタ……おもわず笑っちゃうようなおもしろいギャグ，または全然内容がわからない専門的なギャグのこと。

(文例)「こんなことでいーのかしら公園(井の頭公園)。」「こりゃまたヘビィなネタだこと！」

・泣っかせるねえ，男だねえ……他人から何かを借りたときなどに，お礼の代わりに言ったり，何か感動することがあったときに左腕で涙をふくポーズをしながら言ったりするフレーズ。

(文例)「くりひろし先生は『スケバン刑事』の映画を見に行ったそうだよ。」「クーッ，泣っかせるねえ，男だねえ！」



去年大好評だったミーハークイズにつづいて，来月のチャレ・アベではコミッククイズというのを予定している。これは，文章のところどころに隠された人気マンガのネタを捜すっていうクイズなんだ。

(例) 疾火煌陣→北斗の拳

これでいいのだ→天才バカボン

今回のクイズは豪華商品を予定しているので，楽しみに待っていてくれ。

P.S.練習用として，今月のチャレ・アベの文章の中にもいくつかのマンガ・ネタを入れておいた。ヒマがあったら，見つけて送ってちょうだいな？完全正解者は来月号のレス・アベで名前を発表させてもらいマース。



レスキュー隊隊員発表を待ってるみなさん，申しわけないっ！　みなさんからの応募のあまりの多さに，審査が非常に難行している。とりあえず第1次選考が終わって，候補者が50名前後にしぼられた。最終的に選ばれるレスキュー隊員は5～10名，その人材を選ぶために編集部とボクで総力をあげて原稿に目をとおしているところだ。よって，正式発表は次号に延期。ごめんしてね！



来たる3月21，22日の2日間，福岡のベスト電器福岡本店で，恒例のAVG&RPG講座を行ないます。今回はなんと，T&Eソフトの内藤さんがゲスト出演！　21日は12：30～22日は11：00～それぞれ何回か講座を行なう予定です。さらに，別冊やキャラクター・グッズ，究極の同人誌ハイテックの即売会も予定しています。お近くのみなさんは，ふるってご参加ください。

なお，くわしいことについてのお問い合わせは，福岡市中央区天神1－9－28　ベスト電器福岡本店　☎092-781-7131まで。

〔山下　章〕

パソコンサンデー通信

テレビ大阪・東京系で大好評放映中のパソコン番組『パソコンサンデー』（日曜午前9：30～）。みなさんの熱烈な応援のおかげで，4月からの放送でもボクのレギュラー出演が決まった。ますます盛りだくさんな企画が用意されているので，ベーマガ読者のみなさん，ぜひ見てくださいネ。

●3月8日放送「おたより特集」

みなさんからの質問に，レギュラー出演者が総力をあげてお答えする週。その他，T&Eソフトの内藤さんを招いて，『ディーヴァ』の攻略法もうかがう。

㊙：『ブラックオニキス』の謎について

●3月15日放送「ニューシステムあれこれ」

ADPCMで人間の声を管理するMZ－6500用ソフト『SHINCALL』や，X68000の『グラディウス』をいろいろな角度から紹介する。

㊙：『ファイナルゾーン』の面セレクト

●3月22日放送「パソコンサンデー大賞」ノミネート作品発表

第5回目を数えるパソコンサンデー大賞にノミネートされた作品をズラリと発表。今回は非常にレベルが高いっ！

㊙：未定

●3月29日放送「発表！第5回パソコンサンデー大賞」

ミュージック・ツール，ブロックくずし，シミュレーション・ゲームなどの秀作が大賞の栄冠を競いあう。はたして，賞金20万円はだれの手に!?

㊙：未定

●4月5日放送「X68000新作ソフト情報」

話題のニューマシンX68000で，開発中のソフトを一挙に大紹介。これは見のがせないぜっ！

㊙：未定

ハイテック第3号，大好評発売中!!

2月末に発売された『ハイテック』No.3が，ものスゴイ勢いで売れまくっている。ファミコン版AVG&RPGを特集して，増ページとくりゃ，もう買うっきゃない！Please read it!!

▶主な内容……徹底解析：ドラゴンクエストII，リンクの冒険，水晶の龍，ミシシッピー殺人事件，ロマンシア／読者のコーナー：沙羅曼蛇，スラップファイト他人気ゲーム必勝法，その他盛りだくさんな内容満載！

▶申し込み方法

①1冊につき500(本代330円＋送料170円)の無記名（名前を書かないこと）の郵便小為替（郵便局の窓口で手に入る）

②6×10㎝くらいの白紙に，自分の住所・氏名を記入したもの1枚

①，②を封筒に入れて

〒146 東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号　ハイテック編集部③係

に送ってください。

なお，この同人誌はマイコンBASICマガジン編集部とは一切関係ないので，問い合わせなどは往復ハガキで上記へお願いします。



おたより待ってます

この「レスキュー！AVG&RPG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用，左上に空き部分（2×2㎝）を作ってください。封書での応募でも可能です。

なお，電話による問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下　章のレスキュー！　AVG&RPG」係

★レスキュー！AVG&RPGが1冊の本になって3月末発売！

読者が創る…………………………

㊙&㊫コーナー

㊙&㊫ファンのみなさん，お待たせ！ 今月もホットな最新情報をお届けするゾ。ところで，3月末に発売予定のレス・アベ別冊に，今までのすべての㊙がまとめて掲載されるんだ。ぜひ読んでね（くわしいことは，ホット・インフォメーションのページを見よう！）。



先月号に『シルフィード』の5面クリア後のデモで，隠れキャラをだす方法が載っていましたが，それ以降のデモにもあったので報告します。

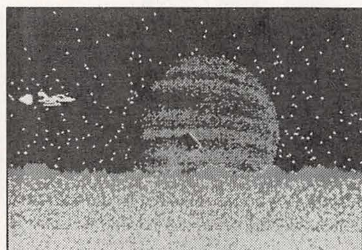
・10面クリア後のデモ

D，E，Aキーを同時に押すと，指令塔で敬礼する左側の人の首が飛んでしまいます。

・16面クリア後のデモ

M，O，Nキー，あるいはS，D，Iキーを三つ同時に押すと，画面中央付近を黒い石板(？)が飛んできます。

〔山口県小野市・Jin15才〕



▲星の中央に浮かんでいる黒い石板が，問題の隠れキャラだ！



僕は，PC－88SR用の『グーニーズ』で隠しコマンドを発見したので報告します。

タイトル画面中に，Xキーとテンキーの8と△キーを三つ同時に押しながら@キーを押します。するとゲームをロードします。ゲームがはじまると，なんとマイキー君が2人から9人に増えているのです。どうです，すごいでしょ。これでグーニーズのヘタな人でも絶対クリアできます。まずは試してみてください。

注：このコマンドは，CAPSキーを入れておかないと入りませんので注意してください。

〔愛知県名古屋市・
麻己子命KUS－HUD18才〕



僕は，PC88の『まじゃべんちゃー～ねぎ麻雀』の裏ワザを発見した！

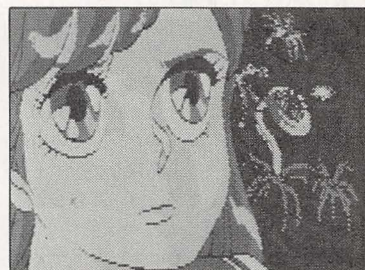
★今月の㊙情報大賞

神奈川県川崎市・BAIKIN？才

ヴァリスの面セレクトはおニャン子だ!!

先月号でお約束した，日本テレネットの『夢幻戦士ヴァリス』の面セレクトをご紹介します。タイトル画面のときに，カナキーをロックして，SHIFTキーを押しながら，ニッタと押してみてください。1～10面の中の好きな面からはじめることができます。また，ゲームがはじまってから，やはりあるおニャン子のメンバーの名前を押すと，いきなり最強の剣を装備できるのです。そのコマンドは，自分で捜してみてください。

（注）すべてPC－88SR版で確認。



▲さあ，キミには感動のエンディングが見れるか!?

やりかたは，デモ画面のとき，以下のキーを押す。

①＊キーを押す：メニューに入る（好きな相手からはじめられる）。

②－キーを押す：一部と二部をパスできる。

③Pを押す：パスワード入力画面になる。

なお，③のパスワードについては，あまり（というか，まったく）わかっていない。わかった人は，このコーナーに投稿してください。

ところで，INFBキー(どれも小文字)を押すと，いろんなメッセージが見れるぞ！〔東京都豊島区・こーてつジーグ15才〕



セガ・マークIII用の『ダブルターゲット』でボーナス・ステージを見つけた!!

2面目表の一番右のワープゾーンでワープして，裏面の右のワープゾーンでもどってくる。そして，すぐにもう1回裏面にワープすると，ボーナス・ステージに入る。

ここでは，敵に当たってもダメージを受けないので，倒しまくりましょう。

〔兵庫県神戸市・タコヤキどらごん14才〕



セガ・マークIII用『ウッディポップ』のコンティニューを発見！ ゲーム・オーバーの表示のときに，ひたすらボタンを押しまくればよい。これで最終面クリアも夢じゃない！

〔神奈川県川崎市・BAIKIN？才〕



PC－6001mkII/6601/SR用の『スペースハリアー』のコンティニューのしかた。

ジョイスティックのレバーを下（右下，左下でもよい）に入れてトリガボタンを押す。ただし，ボーナス・ステージをクリアしないとダメ！ だから，最低でも6面までいかなくてはコンティニューできない。

〔山口県柳井市・河村寛生？才〕



はっはっは，ぼくはついにやったぜ！ MSX2の『ダーウィン4078』でスペシャル・モード（スペースハリアの数が減らない）とノーマル・モードを発見したぜ!!

やりかたは，普通にゲームをはじめ，ESCキーを押す。そして，HUDSONSOFTのキーを同時に押す。すると，二つのモードのうち，どちらかが画面にでる(何回か押して好きなモードを選ぶ)。どちらかを選んだら，モードの文字が消えるのを待つ。消えたらESCキーを押す。

〔岐阜県郡上郡・藤代浩幸12才〕



や，なんと『BLACK ONYXII』で，すごいウラ技を発見してしまった。

・その1：その戦士のレベルが高くなったらセーブする。そのあと，その戦士の名前を変える。そして，セーブした場所にもどってデータをロードすると，昔のキャラがでるのだ。これを使えば，最強の戦士のメンバーができるぞ。

・その2：これは魔法のウラ技だ。なんとレベルが低くてもサンレイスペルが使えるのだ。まず，敵と出会ったら〔S〕にして，魔法を選ぶときにリターン・キー

を押して戦うとサンレイスペルが使える。ただし，これは魔力がかなり必要。

〔静岡市・**石川隆雄？才**〕

秘 ＭＳＸ２用の『キングコング２』で，すごい㊙を発見しました。

F5+DELキーを押しながらスペース・キーでゲームをはじめると，なんとレベル50からスタートすることができるのです。

〔大阪府高槻市・**Ｋ．Ｈくん13才**〕

秘 ＭＳＸ２の『キングコング2』で，な，なんとゲーム・スタートからレベル10ではじめられる方法を見つけてしまった。TABキーとF1からF5キーを押しっぱなしにしておいて，あとはスペース・キーを押して待つだけだ！　はっえぇのなんのって！　エンディング・シーンの前にはハンカチを……。

〔東京都八王子市・**藤原真治13才**〕

秘 ＭＳＸ２用の『キングコング２』で，やくそうをアッというまに95以上に増やせる方法を見つけました。

まず，ビック・ドリアンをくれる村に行く前に，やくそうを５個だけ取ります。このあと，村長を助けると，やくそうは0になるはずなのに，ＳＨＯＴ－２のところに残っています。そして，敵に１回当たり，ＳＨＯＴ－２を１回以上押し，F2でアイテムを見るとやくそうが95以上になるという技だよ！

〔東京都中野区・**望月　豊12才**〕

秘 ＭＳＸ版『Ｑバート』で㊙を発見したので報告します。

その１・お助けキャラのツインビーのだしかた：透明キューブを三つ続けて作る（乗っているキューブも含めて）。すると，左から出現します。効果は，取ると１ＵＰします。ただし，全面でるというわけではありません。

その２・青スライムを取らなくても無敵になる方法：敵がでているとき，緑のスライムを取り，つぎに白スライムを取る。するとストップしている間だけ，敵に触っても死なないのです。

その３・ヤットルケを取る：これは，㊙ではありませんが，ただヤットルケと重なるだけ。以上です。

〔神奈川県川崎市・**横山　淳13才**〕

秘 ＭＳＸ２の『メルヘン・ヴェールＩ』で，シーンＩでパワーＭＡＸをかなりあげる方法を見つけました。まずSAVEアイテムを拾ってセーブします。つぎに，サフィルスにでもぶつかって死に，タイトル画面にもどって（ストップ・キーを使わない），パスワードを入力します。すると，フルーツ，コンゲル，ピクシー，アレーナなどがすべて復活しているのです！

なお，シーン「目覚め」で，右下の安全地帯にセーブしました。

Ｐ.Ｓ.黄色のところからも，夜の世界へ行けます。

〔兵庫県宝塚市・**吉田利章12才**〕

秘 ＭＳＸ２の『悪魔城ドラキュラ』でついに㊙を発見しました。

まず，ひたすら18面に行き，最後の真の支配者を，砂時計を使って倒す。そして，倒してもエンディングまでどんどん使う。すると，つぎの面（最初にもどる）からは，敵がでてこない（黒ヒョウなど，はじめからいるものは動かない）。砂時計を使えば元にもどるが，それでは意味がない。

でも，３面のボス敵までにちゃんととっておかないと，あることに気が付き，後悔するはずだ。ぜひとも，やってみよう。

ちなみに，ボクは１週間もかかって解いた。

〔神奈川県横浜市・**吉成利元16才**〕

秘 『はーりぃふぉっくす・雪の魔王編』のコンティニュー・プレイの方法を見つけました。

①死んでしまって，「もう少しがんばりますか？〔Ｙ／Ｎ〕」とでたら，Nを押します。

②つぎに，「さいしょからゲームをしますか？〔Ｙ／Ｎ〕」とでたら，もう一度Nを押します。

③またメッセージがでたところでESCキーを押すと，死んだところからスタートします。

この方法は，魔王の城で力つきて死んでしまった場合は有効ですが，他の動物に殺された場合はコンティニューしてもすぐ死にます。

〔茨城県北相馬郡・**上村英俊12才**〕

秘 このほど私は，ＭＳＸ版『軽井沢誘拐案内』でものすごいワザを発見しました！

軽井沢全章でF5キーを押すと……画面文字表示が速くなり，スクロール・マップではオソロシイくらい速くなります。F4キーでもとの速さになります。

〔東京都東久留米市・**山口　淳13才**〕

秘 ファミリーコンピュータ用の『ディーヴァ』の㊙コマンドがありました。

１ＰＬＡＹＥＲを選び，ＰＡＳＷＯＲＤのとき全部〝あ〟を選びます。〝ＥＲＲＯＲ〟とでますが，気にせず〝ＥＮＤ〟を選びます。ＬＥＶＥＬは何でもかまいません。すると，最初から六つほどの惑星を占領しています。また，惑星上のシーンでは，ＳＨＩＥＬＤが8になっています。

〔東京都大田区・**小山　康？才**〕

秘 ＭＳＸ版『ＨＹＤＬＩＤＥII』にて，裏ワザ発見！

まず，キャラクターをセットするとき，ＬＩＦＥを0にします。そして，ゲームをはじめ，ちょっとつらいけどレベルを２にあげます。そうするとＬＩＦＥの上限が999にセットされます。あとは回復を待つのみで，のんびりプレイできます。

ちなみに，これをやってさらにレベルをあげると，ＬＩＦＥの上限が多少さがることがあります。

〔神奈川県横浜市・**中村　剛18才**〕



〔兵庫県高砂市・**ファルコムカポシ!!14才**〕

報 『ドラゴンクエストII』のふくびき景品情報を募集したところ，神奈川県川崎市の高橋クンから「２等のゆびわを使ったら壊れた！」とのおハガキ。あれはね，ＭＰが回復するのでしゅよ。

他にも，福岡市の師岡クンや浦本クンなどからもレポートをいただきました。サンクス！

さあ，みんなもドラクエの雷光剣といわれる〝いなづまのけん〟を見つけて，破壊の神シドーをやっつけちゃおう！

──ＴＯＭＭＹ──

㊙&㊞大募集

この㊙&㊞コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもＯＫです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，㊞はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒104 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「㊙&㊞コーナー」係

ファンタジー通信
ダンジョンズ&ドラゴンズ®
手塚一郎

──なに，神の……
イオの堅琴を捜していると？
ムダなことじゃよ
どんなにいい堅琴を手に入れても
どんなにいい声を持っていても
一流の詩人になれるとは限らんからの
それではどうしたらいいのかだと？
そんなことは自分で見つけるものだ
いや，吟遊詩人よ，一つだけ
一つだけ教えてやろう
いつの世も
想像より現実のほうが強いんじゃ
体験したことのないことは
詩にはできんよ
レジェンディア・サーガⅡより

RPGの元祖「D&D®」

こんにちは，ベーマガ編集部の吟遊詩人手塚一郎です。

今月のファンタジー通信は，非常に要望の多い「ダンジョンズ&ドラゴンズ（D&D®)」を紹介しよう。

ファンタジー（とくに中世ファンタジー）を体験するのにはRPG（ロールプレイング・ゲーム）をプレイするのが一番いいとボクは思うのだけど，今のパソコンRPGの中にはコレを満たすものは少ない（ほとんどないといっても過言ではないだろう)。そこで「D&D」の登場になるわけだ。

D&Dは一般に言われるボードRPG(ボードは使わないんだけどね）ってやつで何人かのプレイヤーとマスターと呼ばれるゲームの進行役が必要になってくる。

意外とめんどうくさそうに思えるかもしれないけど，そんなことはない。人数さえ集まればなんとかなっちゃうところがD&Dのいいところなんだから。

ゲームはマスターが現在の状況を説明し，それを聞いたプレイヤーたちは相談してつぎの行動を決定するということをくり返すんだ。

パソコンRPGとの一番のちがいは「行動の制限」がまったくないということだろう。このためゲーム世界に広がりとリアリティが生まれてくる。

プレイヤーは自分のやりたいこと（キャラクターになりきるため，キャラクターのやりたいことといったほうが適当かナ）をし，生きていけるのがRPGなんだ。

怪物を倒すという大義名分が課せられていても，町で静かに暮らしたって，NPC（ノン・プレイヤー・キャラクター……プレヤー以外のキャラクター）との会話にうつつをぬかしたっていいんだから……。

D&Dでプレイヤーの演じることのできるキャラクターは七つ。聖職者であるクレリック，戦闘に適したファイター，魔法が使えるマジック・ユーザー，盗人のシーフ，特殊能力を持った戦士ドワーフ，魔法の使える戦士エルフ，敏捷(びんしょう)性と強さを持つハーフリングである。

これらのキャラクターはそれぞれ短所と長所を持っているけれど，その短所を補うためにパーティ（キャラクターが集まったグループ）を組むのである。

ところで，なぜキャラクターの数が7なのか知っているかナ？　今ではラッキー7なんていう風に使われているけど，これらの起源は実に古い。とくに中世で関連したことといえば人間の七要素だろう。人間は肉，骨，血，精の人体四要素と意，知，情の精神三要素から成り立つという考えかたがそれだ。他に7という数字は「白雪姫と七人の小人」とか「1週間は7日」，「虹は七色」などなど，さまざまなところに使われているもんネ。

おっと，話がそれてしまった。D&Dでは，今も書いたように七つしか（も？）キャラクターがないけど，そのキャラクターのアビリティ（Ability…能力）のちがいにより，さまざまなタイプが生まれる。場合によってはストレングス（強さ）のないファイターやインテリジェンス（教養）の低いマジック・ユーザーだって存在するんだ。

パソコンRPGではゲームの性質上，アビリティの低さは致命的な欠点となるけど，ボードRPGではまったくその逆。不器用なキャラクターほどかわいいものさ。

注意することはただ一つ。アビリティはプレイヤーのものではなくてキャラクターのものだということだ。RPGはキャラクターを演じるゲームなのだから，プレイヤーはそのアビリティに見合った行動をするように心がけなければOK！

頭の悪いキャラクターでプレイするとき，キミがトラップ(わな)に気が付いてもキャラクターが気がつかないと思ったら，そのように行動するなんてことができるようになったら一流だネ！



◀D&Dのベーシックルールセットの内容

ファンタジー通信 イラスト・ギャラリー

神奈川県平塚市・超人！ダイナゴン



手：今月のイラスト・ギャラリーは今まで載らなかった人を選んでみた。
ところでダイナゴンくん，ペンネームを変えたってムダだぜ。キミの正体は♨だ！



静岡市・生井♥いく

手：同感です。中世ファンタジーっていうとどうしても殺伐とした感じがしてしまうからね。もう1枚のほう（ドラバスのイラスト）もGOOD！



三重県名張市・はとぽっぽ

手：受験生は勉強しなさいっ。受験といえばYK－2くんはどうなったかな？ 近頃DEMPAに来ないし……。さて，来月あたり，はとぽっぽVSディルプールの師弟対決でもやってみるかナ？



大阪府堺市・平田康憲

手：男を書いたイラストが少ないですねーとのこと。そうかなあ？ そうそう，女の子のイラストといえばTOHTちゃん。ラブコールが多いんだよネ（ボクもファンです）。



京都市・FUSAN・寺町電人

手：いいんじゃないかナ。レヴィ？ 実はボクもD&Dでレヴィ・ギルネヴィアという女性ファイターをやっとりまして……全然関係ないか。



三重県伊勢市・久遠由貴

手：なんとっ！「風の呪歌（ガルドル）」がでていたとは……。ボクも"呪歌謡いのマーニ"は好きです。帰りに本屋行こっと♥



北海道旭川市・白羽翔

手：う〜ん，メルヘンチックだなぁ。こういったオリジナル・イラストも大歓迎！ また お便りくださいネ。



福島県郡山市・カムイでんのくせに〜

手：カムイでんくんのイラストって独特の雰囲気があるんだよネ。こういう個性を持った人は好きなんだ。また送って！



宮城県仙台市・蚪11めがねぐま

手：ボクもイシュトは好きですが（どんどんカポッていく彼がかわいそうで……），やっぱり一番好きなのはマリウスとオクタヴィアだなあ，うん。

シナリオは キミたちが作るのだ

キャラクターを創り，装備を整えたら冒険のはじまり。街で情報を集めるのもいいし，スグにダンジョン（地下迷宮のこと。シナリオによっては冒険するところがダンジョンとは限らない）に向かってもいいだろう。

さあ，ここからがマスターの腕の見せどころだ。この日のために創造した世界でプレイヤーたちを存分に楽しませてあげよう。

マスターの楽しみといったらやっぱり「世界の創造」だろう。パソコンRPGがプレイヤーを苦しませ，悩ませるようにシナリオを組ませているに対し，ボードRPGはプレイヤーを楽しませるシナリオを用意するべきだろう。RPGというのはマスターとプレイヤーの知恵くらべじゃないんだ。マスターとプレイヤーが協力してストーリーを創りあげていくところが楽しいんだから。

と，導入部を説明しただけで誌面が尽きてしまったのでそろそろまとめを。

D&DはTSR社の製品で日本語版は（株）新和から発売されている。

現在日本語に訳されているのはキャラクター・レベル1～3をサポートする「ベーシックルールセット」とレベル4～14用の「エキスパートルールセット」の二つ（レベル15～25用の「コンパニオン」は6月末ごろ発売らしい）。

それぞれが4,800円と少々高価であるけど一生（！）使えるものだからネ（ただし必ずベーシックルールからスタートしないといけない。そうしないと遊べないヨ）！

想像力さえあれば，これほどおもしろいゲームはないと断言しよう。ぜひお試しあれ。

なお，ゲームに関する問い合わせ，販売店については（株）新和さんにお願いします。

輸入・発売元 （株）新和
〒101 東京都千代田区岩本町2-6-2 大和ビル3階 ☎03-861-8981㈹

D&D®プレゼント

今回は，D&Dの「ベーシックルールセット」を10名のかたにプレゼントします。ご希望のかたは，ハガキに「D&D希望」と書いて，〒141東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「ファンタジー通信D&Dプレゼント」係までお送りください。

読者のコーナー

最初のお便りは神奈川茅ヶ崎市の**矢羽小次郎くん(雅号)**。

「パーンの竜騎士シリーズ（早川ＳＦ文庫),処女戦士ジレル・シリーズ（同),火星の戦士シリーズ（同),アリオン（徳間アニメージュコミックス）は十分にファンタジーだと思う。僕はスペオペとファンタジーが三度のメシより大好きでグインもトワイライト・サーガもしっかり持っている。最後に永遠のフィレーナ（徳間アニメージュ文庫）を紹介してペンを置こう」

㊢:うーん，雅号なんてむずかしい言葉をよく知ってるネ。ところで最近よく「ファンタジー」という言葉の意味を聞かれる。ボクは「ファンタジー＝幻想」だと思うんだけど，読者のみんなはどう思っているのかナ？　ＳＦだって設定こそちがえど立派なファンタジーなんだよネ。

続いて大阪府豊中市の**梶木　鮪くん**。

「今回は一つお聞きしたいことがあってペンを取りました。私はファンタジーが好きで，その中でも「魔法」という要素が大好きです。先月も近くの図書館に行きましたが，ふと気が付くと東洋もののファンタジーが少ないのです。何かいい東洋のファンタジーを紹介してください」

㊢:ボクは東洋ものにくわしくないので解答を読者にたのもう。で，選んだハガキが三重県桑名市の**Ｋ．正宏くん**。

「ジャパネスク・ファンタジーならコレ！「弓張月」だ。源平時代の英雄，源　為朝とその家来八町つぶての紀平治を中心に勇あり，義ありと波乱万丈の武士たちの一生を描いたもの。これがまた事実を元に書かれているので重みがあり，それでいて主人公の英雄ぶりや，大蛇や山町などの怪物など「ファンタジー」の要素をおさえています」

㊢:とのこと。読んでみて感想を聞かせてネ。

普通ならここでおしまいとなるところだけど，読者の熱意に感動したのかたった今増ページが決定した。

さて，つぎはしめ切りギリギリに届いた山口県長門市の**Quasarくん**。スペースの関係で文字だけになってしまいました（ゴメンね)。

「パソコン版のグイン・サーガを見ましたか？　グラフィックがひどいのなんのってイメージがぶち壊しですよ。なんとかグラフィックだけでもやり直してもらえないものでしょうか？　グインの世界を壊さないためにもボツにしないでください。間に合えばいいんですが……」

㊢:ボクもグインの画面を見たけど，あれは確かにヒドイと思った。ビクターさん，もう少しなんとかならないものでしょうか？

続いて島根県浜田市の**あなだつばくん**。

「私の趣味で菊地秀行先生の吸血鬼ハンター〝Ｄ″のシリーズを紹介します。舞台は未来，自らの力で破滅の危機にいる人類とそれを救った吸血鬼の物語。人類を支配して地上の支配者となった吸血鬼だが，彼らもまた滅びの道をたどることになる。その宿命に逆う吸血鬼の抵抗，人間との戦い，そして吸血鬼と人間の混血である〝Ｄ″。ソノラマ文庫より５冊（１冊で一話完結）でています。おもしろさは私が保証します。ぜひ読んでください」

㊢:へっへっへ，実はボクも〝Ｄ″は全部読んでいるのだョ。ダンピール（人間と吸血鬼の混血のこと）の〝Ｄ″がカッコイイんだよね。愛あり，冒険あり，戦闘あり，だけどとっても悲しい物語だったり……。とにかくボクからもおススメの小説（ビデオもでているョ！）だ。

最後は埼玉県所沢市の**ロキくん**。

「はじめまして，私はどうもマンガはきらいでしたが，表現したいものがありまして描きました（**手塚**：実はイラストも送ってくれたのです)。これからもガンバリますよお！　それからファンタジーをメインにしたペーパー・アドベンチャーを絶対作ります。では……。Ｐ.Ｓ.イラストもシリーズ化したらおもしろいだろうなあ」

㊢:ペーパー・アドベンチャー，お待ちしております。それからイラストについての新しい企画をだしておこう。名付けて「クリエイチャー・クリエイター」。つまりキミたちに新しいモンスターを考えてもらおうってわけだ。今月の課題は「ドラゴンと象の合成」っ！しめ切りは３月16日必着。ユニークな名前も考えてファンタジー通信「クリエイチャー・クリエイター」係まで。

ファンタジー通信伝言板

このコーナーは読者同士の交流の場として使ってほしい。

・ファンタジー好きのみなさん，お手紙ください！

〒278 千葉県野田市岩名２－15－34
春山　博孝（？歳）

・ベーマガ読者の中でファンタジー同好会を作りませんか？　みんなで知識の交換をし，楽しく語り合おう！

〒146 東京都大田区下丸子２－18－５－305　伊藤宗一（16歳）

・ＤＥＡＲ手塚一郎様，わたしもファンタジーものの大ファンなのです。「ファンタジー通信」めいっぱいガンバッてください。期待しています。

Ｐ.Ｓ.はとぽっぽさん，長谷川徳幸さん，お友だちになりませんか？

〒930 富山県富山市永楽町13－16
樹神英美（？歳）

・前略，手塚先生，そしてベーマガ読者のみなさまこんにちわ。私たちはグイン・サーガ・ファンクラブ「時の会」です。

私たちは昭和54年にクラブを結成以来グイン・サーガをネタにいろいろと活動を行なっています。当会のこれまでの活動といいますと，グイン・サーガ作品内の単位系の整理などが挙げられます。それまで作者栗本　薫先生が，作中いい加減に使ってきた長さや時間の単位等を整理し，それに伴う既刊本文中の修正を手掛けました。現在，栗本先生は，この単位表を見ながら「グイン・サーガ」を書き進めており，また既刊本の改訂も順次進んでいるというわけです。

また，全国規模のイベントを企画し，数多くのグイン・サーガファンと栗本先生の交流に貢献しています。

これらのことは「グイン・サーガ」第22巻のあとがきにも紹介され「有意義な会」とのお言葉をいただきました。

さて，私たち「時の会」を紹介させて頂きましたが，いかがでしょうか。入会なさってみませんか。決して損はさせません。グイン・サーガとの関わりが，より楽しいものになるはずです。私たちはみなさまのご入会を心よりお待ちしております。

それではこの辺で，手塚先生とベーマガ読者のみなさま。そしてＢＡＳＩＣマガジンとファンタジー界のますますの発展を祈っております。

草々

入会案内，申込書ご希望のかたは封筒に60円切手と住所，氏名を書いた横７㎝，縦５㎝の紙片を入れて下記までお送りください。

〒222 横浜市港北区錦ヶ丘11－８
小林方　ＧＳＦＣ「時の会」入会案内ＢＭ係

●お便り待ってます

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし，必ずファンタジーに関連したものにしてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「ファンタジー通信」係

第6回

山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

ミーハーVS反ミーハー論争

今月のフリートーク・ボードでは，何か月か前から問題になっている(?)レス・アベのミーハー問題について，読者のみなさんの意見をまじえながら，ちょっぴりマジメに考えてみたいと思う。

反ミーハー派

まずは，反ミーハー派の人たちの意見からご紹介していこう。

●だめだめだめっ！　おニャン子がどうのこうの言ってるうちは，ロクな人間にならないし，何の得にもならない！

〔兵庫県伊丹市・**上田の和ちゃん13才**〕

●編集部では山下先生のミーハーに批判的なようです。これ以上ミーハーになるとチャレ・アベ連載中止ということにもなりかねません。だから，せめてチャレ・アベだけはマジメにやってください。

〔茨城県北茨城市・**我妻智之18才**〕

●ベーマガはあくまでもパソコン誌だから，ミーハーはやめてほしい。ミーハー誌なら本屋にいっぱいあるではありませんか！　先生がミーハーの記事を書くところに，悩める人たちの相談事をのせてあげてください。

〔埼玉県三郷市・
OCEAN'S BLUE13才〕

●ミーハーは，ゲーマーにとってあるまじき存在。見ているだけでムカムカする人種である。「夕ニャン」を見てるヤツやコンサートでわあわあ言ってるヤツは，単なるアホに見える。そういうヤツらがゲームをやっても，すぐにカポるのだ。ゲームがうまくなりたいんだったら，ミーハーをやめればよい。

〔兵庫県尼崎市・**KAZ.TAKI14才**〕

ミーハー派

つづいては，ミーハー派の人たちの意見だ。

●２月号の読者の広場の意見にボクも賛成。あのミーハー街道を突っ走ってたころの山下先生にもどってもらいたい。ミーハー党のみんなも，ミーハーな記事をズバズバ送ろう。

〔福島市・**羽黒山16才**〕

●ボクも先生と同じ新田ちゃんのファンです。先生がミーハーにもどってくれないと，追っかけのときのパワーがでません。だんだんベーマガを読む気がしなくなります。ミーハーのどこが悪い！

〔新潟市・**今は亡き会員番号４番？才**〕

●反ミーハー派の人へ。アイドルがキライといったって，ひとりぐらいはかわいいと思うタレントがいるんじゃないですか？　もしも，ひとりも好きなアイドルや女の子がいないというんじゃ，それは少し異常です。なおかつ，アニメの女の子だけがかわいいと思うようじゃ，それはもう変態です。それとも，ミーハーでない人はエライとでも思って，ひとりでカッコつけたいのでしょうか？

〔東京都府中市・**私は正直者16才**〕

──以上，ミーハー派と反ミーハー派の意見をならべてきたわけだけど，おたがい相手の意見に対しては，ハラワタにえくりかえるような思いがしていることだろう。だけど，この場では，さらに文句の言いあいをして，泥沼に入っていくようなことをするつもりはまったくない。

中立派 要は内容！

おつぎは，この問題をどう処理したらいいのか真剣に考えてくれた人たちの建設的な意見だ。

●私は，はっきり言って芸能界オンチです。ですからミーハーな記事はやめたほうがいいと思うのですが，私には他人の趣味に口をはさむ権利はありませんし，ミーハー記事を楽しみにしている人もいらっしゃるでしょう。そういう人たちのために，チャレ・アベ，レス・アベとはべつに，山下先生のTaste（趣味）のコーナーを作ったらどうでしょうか？

〔神奈川県平塚市・**米倉麻子13才**〕

●ボクのミーハー vs 反ミーハーに対する意見は，はっきり言って「どっちでもいい！　こんなことにページを使うのがもったいない！」です。ボクはあまり歌番組を見ないアニメ大好き少年ですが，山下先生のミーハーな文章は読んでいてとてもおもしろい。ミーハーな人でなくても十分に楽しめます。ようするにボクの言いたいことは「レス・アベのページは，だれが見てもおもしろく，そして役に立つページであってほしい!!」ということです。初投稿なのにえらそうなことを言いましたが，みんな同じパソコン・ゲーム仲間なんだから，つまらないことで争わないで仲良くしましょう。

〔岡山県・**浮田宗伯13才**〕

──そうなんだ，この浮田クンの意見がズバリと的をえているんだ。レス・アベはおもしろくて実用的であれば，それでいい。たしかに，ミーハーな記事やジョークをやめたら，もっとたくさんのQ＆Aが載るかもしれない。だけど，たとえば，



『デゼニ』のホラマンションの入口で何をしたらいいの？

〔東京都世田谷区・
富亜美長21才〕



壁にかかっている絵を取って×××××すればOK。

と，たったこれだけのQ＆Aじゃ，それこそどこの雑誌にもあるような単なる質問コーナーみたいで，ボクは絶対にイヤだ。わざわざ「山下 章のレスキュー！ AVG＆RPG」とタイトルをつけているからには，やっぱりボクならではの味をだしたい。その意志のあらわれのひとつが，たまたまミーハー記事となって表面にでただけなんだ。

ベーマガの中心読者層は，だいたい小５～中３ぐらいの年代の人たち。ボクのその頃の経験からいっても，アイドルやミーハーネタに興味のある人は多いもんだ。たとえミーハーに興味のない人でも，その手の情報を知っておいて損はないはず。現に，編集長や影さんも，ボクの影響で菊池桃子や新田恵利を覚えて喜んでるくらいだもんね。そりゃ，22才にもなってどうどうと「私はミーハーです」などと言うことは恥ずかしいことかもしれないけど，それだからこそネタになる。「俺は国民のおもちゃだ」と公言するタモリ氏と同様，ベーマガ読者に楽しみを提供できるわけだ。

なんだか，いいわけっぽくなっちゃったけど，とにかくボクは今のところレス・アベにミーハーな内容を取り入れるのをやめる気はない。ただし，あくまでも節度をわきまえて，メインであるAVG・RPGの記事を盛りあげるための味つけの素材として使っていくつもりだ。賛成，反対の意見のある人，いつでも気軽に手紙を送ってくれたまえ。

私はどんなときでも，NANNOのホクロに誓って，キミたちの意見に受けて立つ!!

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

キャラクターゲーム・ファンの君に，うれしいお知らせ!!あの『DO！ RUN RUN』が，ビデオゲームとして再びよみがえります。これは，ユニバーサルから発売される『スーパーピエロ』と言うゲームです。現在，東京都内のゲーム・センターで，ロケテストをやっているみたいですけれども，早く発売されないかと，うずうずしています。

「最近のハデハデ・ワンパターン・ゲームを開発するのはやめてほしい」と思っているのは絶対に僕だけではないはず！なぜビデオゲームがこんなワンパターンになってしまったのか！その謎を解くため，僕らは時間をさかのぼった！鍵はVGGにあり！

北海道

★帯広市にある帯広駅のゲーム・コーナーには『スペースインベーダー』，『スペースアタック』，『ジャンプコースター』，『空手道』，『ムーンクレスタ』，『タイムパイロット』，『スクランブル』，『オズマウオーズ』，『スペースファイアーバード』，『ドンキーコング』，『アッポー』，『忍者くん』，『ジェットロケット』，『インディ500』，『サブマリン』などがあります。

「藤丸」帯広店6階には，『バスケットボール（ATARI）』，『リブルラブル』，『スターブレイザー』，『ペンゴ』，『グランドチャンピオン』，『旧ラリーX』，『ディグダグ』，『ロックンロープ』，『マッピー』，『ジッピーレース』，『クレイジークライマー』，『イスパイアル』，『アルベガス』他多数あります。

（河西郡・楠本量之）

青森県

★青森市の国道7号線沿いの「レジャー産業」1号館には，『アリババと40人の盗賊』，『ポパイ』，『ドンキーコングJr.』，『カンガルー』，『なめんなよ』が。

そして，同2号館には，『タイムパイロット』，『スペースインベーダー』，『シーファイターポセイドン』，『リブルラブル』，『フロントライン』，他多数あります。

（MAP1）　（青森市・石けん）

■見城：でたよ!!ついに『なめんなよ』が。なめネコブームの影響を受け，突然，現れたプッツンゲーム。タイトルを聞いただけでどんなとんでもないゲームか想像がつくと思うけど，けっこう内容は地味で，縦スクロールする中で障害物をかわしてゆくバイクもの（そのライダーがネコだったらしい）。

新潟県

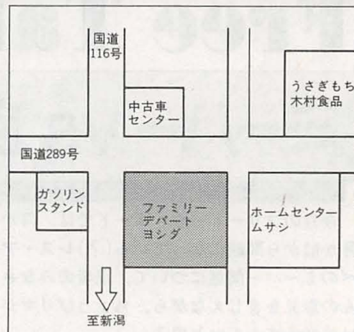
★吉田町の「ファミリーデパート吉田」には，『バンバンカー』，『スーパーコブラ』，『マッピー』，『ザ・ピット』，『バトルズ（C）』，『Mr. Do！VSユニコーンズ』，『ワープ&ワープ』，『ペンゴ』，『エレベーターアクション』他あります。

（MAP2）

（燕市・ストップ!!ひばりくん！）

福島県

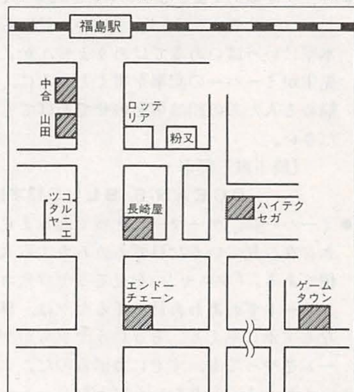
★なぜか知らないけど，福島のレポートが少ないですね。福島の読者のみなさん，もっとがんばろう！ではレポートを。



《MAP2》燕市吉田町のVGGマップ

「エンドーチェーン」には，『ルナレスキュー』，『アストロゾーン』，『フィールドゴール』，『バルガス』他。「ハイテクセガ」には『ミステリアスストーンズ』他，「中合」には，『ドンキーコングJr.』，『クレイジークライマー』，『フロントライン』，『ワイルドウエスタン』，『ジャイラス』，『Mr. Do！VSユニコーンズ』，『エレベーターアクション』，『スペースフィーバー』，『プレアデス』，『レディバグ』他多数，「ダックシティ山田」には，『ボンジャック』他，があります。

（MAP3）（福島市・CHAB 13才）

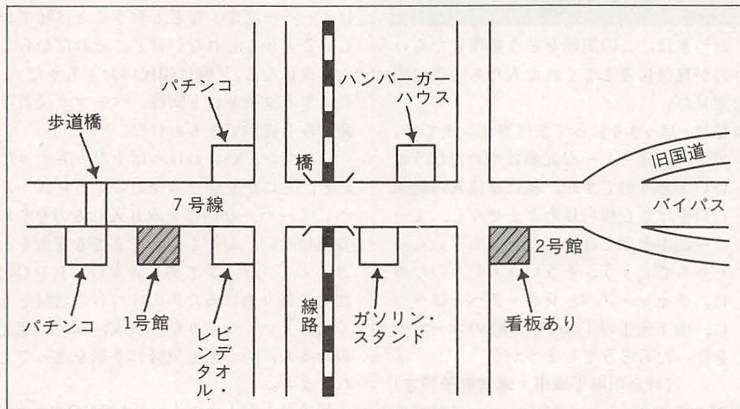


《MAP3》福島駅周辺のVGGマップ

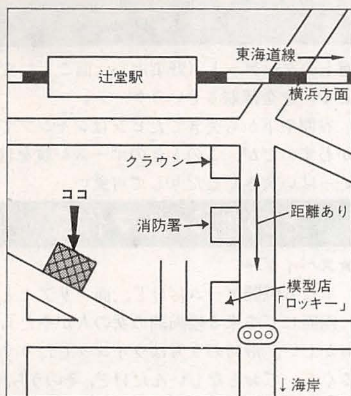
神奈川県

★湘南の藤沢市辻堂の通称「イージーボーイ（店名わからず）」には，『バーニン・ラバー』，『マウサー』，『ポップフレーマー』，『ディグダグ』，『ガズラー』，『ロックンロープ』他多数あります。（MAP4）

（茅ヶ崎市・すかるひでごんす）



《MAP1》青森市のVGGマップ



《MAP4》辻堂駅周辺のVGGマップ

愛知県

★今まででていない豊橋市をレポート！

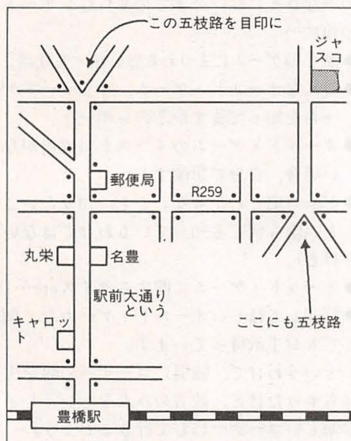
「ジャスコシティ豊橋」には，『シニスター』，『マリオブラザーズ』，『ハイパーオリンピック'84』が。「豊橋名豊Joy-Joyランド」には，『スクアドロン』，『シティコネクション』，『ペンゴ』，『空手道』，『スーパースピードレース』他が。

「豊橋丸栄」8階には，『スペースファイアーバード』，『ソンソン』，『モナコGP』，『ギャラクシーウォーズ』，『シェリフ』，『アクロバット』，『ブロック崩し』，『チャンピオンベースボール』，『ドンキーコングJr.』，『スクランブル』他。

P.S.ところで見城さん，『スクアドロン』を知ってますか？セガのゲームです。『シニスター』はUSAのらしいです。

(MAP5)

(豊橋市・らぶりいえんぜる)



《MAP5》豊橋駅周辺のVGGマップ

■見城：『スクアドロン』は古いよ～。インベーダー以前のゲームで，流星の間をロケットで上昇してゆくという内容で，けっこう好きでした。『シニスター』は，ずっと新しくて，Williamsの作品です。『シニスター』という敵のボスの叫び声はものすごくこわい。

広島県

★広島市の「紙屋町そごう」には，『フライボーイ』，『ポートマン』，『シェリフ』，『スペースインベーダー』，『ジャンプバグ』，『フェニックス』，『スクランブル』，『アミダー』，『モナコGP』，『旧パンチアウト』，『パイオニアバルーン』他多数あります。「ゲームセンターTAKANOBASHI」にも『モンスターバッシュ』他あります(MAP6)。

(広島市・入江直孝君と西区の住民君から一部重複したレポートをいただきました)

長崎県

★長崎市の「岡政」屋上には，『サファリラリー』，『バイオアタック』，『パチフィーバー』，『ディフェンダー』，『アルペンスキー』，『スクランブル』，『スーパースピードレースV』他があります。

(MAP7)　(長崎市・DOKKEI号)

〔求む〕『ストリーキング』，『与作』，『与作と権平』，『スペースパニック』をお願いします。

■見城：でたよ，『ストリーキング』が。ストリーキング・ブームの影響を受け，突然現れたブッツンゲーム。タイトルを聞いただけでどんなとんでもないゲームか想像がつくと思うけど，本当に，とんでもない。確か，迷路上で裸の女の人が，つぎつぎに，下着や服を拾って着ていくゲームでした。

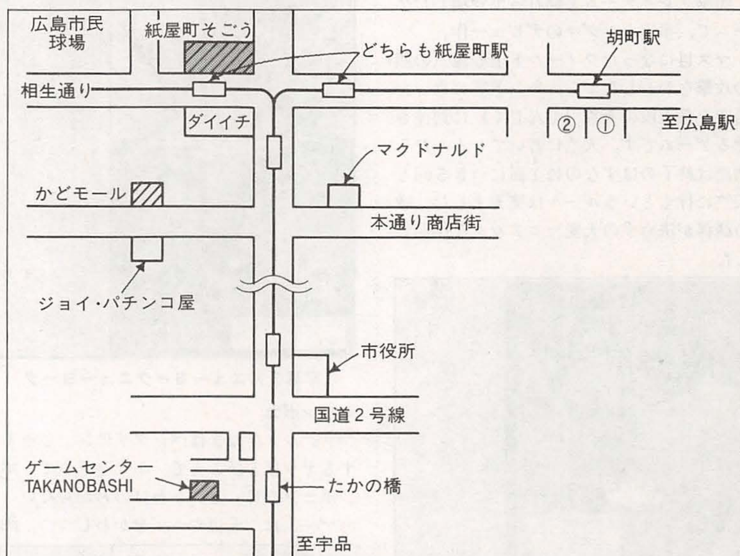
今月は誌面の都合で「あのゲームを捜せ!!」はこれ一つにさせていただきます。ごめんね。

今月のVGG大賞は

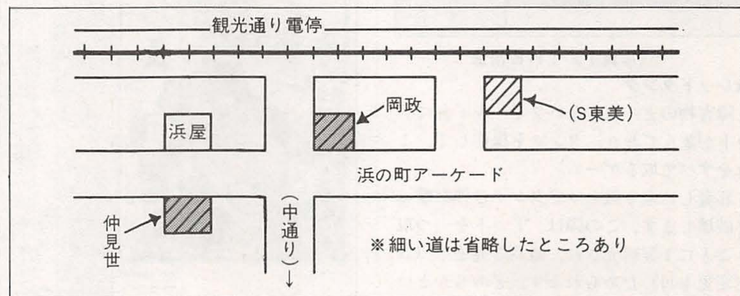
今月はやはり『なめんなよ』を見つけてくれた青森市の石けん君に贈呈したいと思います。

P.S.茨城の島崎誠君から『フリスキートム』が福島県の「ハワイアンセンター」にあるという驚くべき情報をもらったんだけど，くわしい地名・MAPが全然ないので困っています。他の人でもいいからどこだか教えて！それから11月号のレポートのあった北海道は釧路の「パルコ」に『ドラキュラハンター』もあるというレポートを釧路市のパソコンクラブFSK会員№A001君からもらったんだけど本当だとしたらこれはすごいことだよ。数か月前の情報なので，誰か確認のレポートをください！

VGGは，まだもう1ページありますよ。



《MAP6》広島市のVGGマップ



《MAP7》長崎市のVGGマップ

ビデオゲーム史講座

ＶＧＧもおかげさまで，９か月も続いて来ました。続けて行くうちに，読者のみなさんがけっこうオールド・ゲームに興味を持ってくれていることがわかりました。そこで，今月からちょっとこのコーナーももようがえして，オールド・ゲームに関してさまざまな角度から，考えてみようというページしていきたいと思います。

もちろん，今までと同様，読者のお手紙中心に構成したいと思っているので，よろしくお願いします。

まず第１回目の今月，どうしようかなあ，と思い，いろいろ考えた結果，１メーカーに絞ってオールド・ゲームの紹介をすることにしました。

今回，紹介するメーカーは，「シグマ」です。現在はゲーム・センター経営とメダルゲーム機開発の会社になってしまったけど，ここのビデオゲームは少数精鋭でいい物が多かったのです。というわけで今月は，マニアの目に止まりにくいメーカーをあえて選んでみました。

シグマの代表作品

★ＴＨＥ　悟空

頭脳プレイゲームと銘打って登場したゲームで，事実上シグマのデビュー作。

マス目になったフィールド上で鬼（の顔）の攻撃をかわしながら，キント雲に乗った悟空を最上段の天竺（てんじく）に到達させるゲームです。天竺に着いてしまったら物語は終了のはずなのに１面につき５回も天竺に行くというルールは笑えました。敵の誘導が決め手の大変マニアックな作品でした。



《写真１》ＴＨＥ悟空

★レッドタンク

障害物のまったくないフィールド上にドットが並んでおり，タンクを操作して，これをすべて取るゲーム。

邪魔しに来る敵レッドタンクは弾を撃って破壊します。この弾は，ドットを一つ取るごとに１発補充され，最高３発まで（設定変更も可）ためられます。どちらかというと可もなく不可もなくといった作品。



《写真２》レッドタンク

★ニューヨーク・ニューヨーク

ニューヨークの都市群と自由の女神を背景に行なわれる戦闘ゲーム。ときどき，出現するＵＦＯ守護神というのがおもしろいキャラで，弾を当てられるごとに「ワーオ」「ブラボー」などとしゃべってうるさい。

各面の最後に出現するボスは「ＵＦＯ」の文字そのものが飛んで来るというもの。このハイブロウなセンスはゲーム史上トップクラスだと思う。このＵＦＯを倒すと画面に「イテー」とか「マダマダ」とかでる。



《写真３》ニューヨークニューヨーク

★ポンポコ

「グルメだぬきはベジタリアン　じゃまするヤツはとびこえて　エサを求めて　ポンポコＰＯＮ」というわけのわからないこのゲームは，毛虫やヘビをかわしつつ，画面上のターゲット（野菜中心，面ごとに変わる）を全部取るというゲーム。



《写真４》ポンポコ

谷間や下から突きでたピンはジャンプでかわすのだが，このときのポーズが腹を目いっぱい突きだしたりして可愛い。

その他シグマ作品

★スパイダー

単なる戦闘ゲームだけど，面クリアごとに画面にでて来る絵画調の女の人がやたらおかしい。最初のうちはウインクしたりするぐらいでおとなしいんだけど，そのうち，鼻をピクピクさせたり，とんでもない表情を見せてくれる。

★ランチャーＺ

ロープガンを敵に撃ちこむという，ちょっと変わった戦闘ゲーム。途中でロープが切られるとまた撃ち直しとなる。

★バトルクルーザーM12

自機は海面に浮かぶクルーザー。海面下の敵潜水艦を攻撃する戦闘ゲーム。

★赤ずきん

森のおばあちゃんの家へ向かう赤ずきんちゃんを狼から守るハンターが主人公。

ハンターの位置によって赤ずきんの方向を誘導できるので，それによって花の咲いている道を歩かせてやると，赤ずきんは花を摘み，ボーナス点。

デモ画面で，デカキャラの赤ずきんがお花畑で花摘みしているシーンがでて来るが，これがメルヘンティックで可愛い。

と，今回は独断でシグマの特集をしてみましたが，来月は，読者のみなさんに協力してもらいたいと思います。そこで，読者のみなさんには，今までのＶＧＧレポートの他に…

- 懐しのゲームにまつわる思い出・失敗談。
- こんなオールド・ゲーム，マイナー・ゲームを知ってますか？のレポート。
- オールド・ゲームのイラスト（資料がない場合，自分で想像する）。
- ゲーム史でわからないこと，知りたいこと（僕も何でも知っているわけではないけど）。
- オールド・ゲームに関するクイズetc…。
- 解説してほしいオールド・ゲームなど何でもお手紙待っています。

というわけで，強引にコーナーの幅を広げちゃったけど，読者のみんなといっしょに楽しいコーナーにして行きましょう。

Ｐ.Ｓ.今月の宿題：次号のベーマガ（４月８日発売５月号）発売までの間に，当ＶＧＧコーナーにお手紙を送る人は，つぎのクイズの答えをハガキのスミに書くこと（わからなければいいよ）。

「自由の女神がでて来るゲームを知っているだけあげなさい」

では，また来月。

CHALLENGE! HIGH SCORE!

全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
沙羅曼蛇(1P)(コナミ)	10,000,000+α	全国4店にて達成	(東京,福井)	各 14-3 14-4 14-5 15-1
ローリングサンダー(ニューバージョン)(ナムコ)	727,700	Spream-K. W	PC仙台(宮城)	全面クリア 3人設定
サンダーセプターII(ナムコ)	517,900	GMC. えるす	サクセス香椎(福岡)	マーシャル ノーマル
サイキック5(ジャレコ)	16,735,200	SPREAM-川島利文	プレイゾーンジャック&ベティ山大前店(山形)	全面クリア
アレックスキッド(セガ)	699,500	HCM-FOX	YPエンゼル(岐阜)	クリア 1コイン
アウトラン(ヴァインヤード)(セガ)	4′51″06	RUN鳥不会	PC西荻(東京)	※敵車ランク=イージー
アウトラン(デスバレイ)(セガ)	4′44″93	これが限界だ!! J.P.F.	レジャックin UFO(岐阜)	通過ルート ↗↗↘↗
アウトラン(ストーンヒル)(セガ)	4′45″37	Spream SOL	PC巣鴨(東京)	通過ルート↗↗↘↘※敵車ランク=イージー
アウトラン(デュアルウェイ)(セガ)	4′45″93	TEN	BC京都(京都)	※敵車ランク=イージー
アウトラン(レイクサイド)(セガ)	4′45″71	EXCHANGER	PC西荻(東京)	※敵車ランク=イージー
ル・マン24(ハイスコア部門)(コナミ)	583,910	NOM	PCパーツボックス(熊本)	601″1 64秒設定
ル・マン24(タイムレコード部門)(コナミ)	597″9	佐々木宏	PC巣鴨(東京)	ミニスピンタイプ
ブレイウッド(データイースト)	真のエンディングクリア	TRI-TIA KC-MAX 吉田真澄	各 群馬 埼玉 神奈川	※単なるループゲームプレイは不可
ロードランナーIV(1P)(アイレム)	7,590,780	あんぐ商事	BC京都(京都)	120面
バルトリック(ジャレコ)	7面	ACU-EPS MGF NYA	PC巣鴨(東京) 神宮前CH(宮崎)	両店共ノーマル設定※面数優先

今月はアミューズメント・エキスポ直前で新製品は少ないけれど，記録としては充実しているようです。

まず，ローリングサンダーは「ニューバージョン(面クリア毎に画面にデモがでる)」で，3人設定（標準）のもののみ対象に集計しました。

サイキック5の記録はダントツでした。2位以下に約600万点の差をつけてます。

アウトランの戦いもいよいよ大づめに入ってきたようです。このデッドヒートの中から最後に抜けだしてくるのは誰か!?

ブレイウッドもすでに，何店かでエンディングが見つかっているようです，ご苦労様。

バルトリックは永久パターンが見つかってしまったので，面数優先で集計しました。次号で7面を突破するプレイヤーが登場しない限りは掲載打ち切りの予定です。

来月には，春のアミューズメント・エキスポで発表された新製品が市場にでて，また新たな戦いが繰り広げられることでしょう。みなさんがんばってください。楽しみにしています。

先月から全国トップの星印は，★…単独トップ，☆…全国～店にて達成，とわけてあります。輝くチャレハイの星を目指してください（おっ！うまいね！）。

今月の星印　★……12個　☆……9個

（見城）

ゲームセンタープラザ114　北海道
北海道札幌市北区北11条西4丁目第三東文堂ビル1F　☎011-737-2372

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキック5	606,200	ザイゼンアキバ	ノーマル 5面
ダークミスト	310,440	キララ	ノーマル 4面
カルノフ	467,800	カルノフ学	6面で死亡
パニックロード	1,440,200	ESP	2周目の4面 1コイン
サイドアーム(1P)	1,924,600	BCT	1コイン 最終面クリア
カイロスの館	540,600	キララ	5面 1コイン
バルトリック	477,170	ELO	4面
アウトラン(レイクサイド)	43,467,670	J-BOY	75秒設定 4′92
快傑ヤンチャ丸	240,700	ESP	1コイン 5面の2
バブルボブル(1P)	4,977,930	BCT	1コイン 最終面クリア

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルノフ	999,999	竹村	6面
沙羅曼蛇	908,900	福田	2周2面
サイドアーム	1,873,000	石川	全面クリア
アルゴスの戦士	5,381,020	オヤジ	27面クリア
スペースハリアー	35,867,560	福田	全面クリア
ローリングサンダー(ニューバージョン)	116,000	ミスターサワダ	4面
スラップファイト	9,999,990+α	田村とさとし	255エリア
奇々怪界	566,400	松野	13面
怒号層圏(1P)	208,030	竹村	4面
源平討魔伝		旭,イワシ,福田 坂田.	全面クリア

澄川キャロットハウス　北海道
北海道札幌市南区澄川5条3丁目　☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	485,680	かねこたつや	全面クリア
奇々怪界	863,250	ふかい	15面
ギガス	696,720	石川	8面
サイキック5	681,400	石川	6面 1コイン
ザインドスリーナ	1,221,070	つきだて	最終面クリア
ラストミッション	337,700	さいとう	全面クリア
源平討魔伝	頼朝征伐	平野 他多数のみなさん	1コイン クリア

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプターII	364,250	Yuki	5面
アウトラン(レイクサイド)	43,895,500	つきだて	4′50″71
ローリングサンダー(旧バージョン)	427,380	HYPER-MAD	10面クリア
ローリングサンダー(ニューバージョン)	450,600	HYPER-MAD	8面
バブルボブル(1P)	9,999,990	HYPER-“T”	4-86面
バブルボブル(2P)	7,880,650	HYPER-“T” CAT	100面クリア
沙羅曼蛇	5,020,700	Yuki	7-2
ル・マン24	551,720	HYPER-内村	605″7 ゴール
カルノフ	858,450	HYPER-“T”	9面
サイドアーム	2,178,200	HYPER-HFW	全面クリア

函館キャロットハウス　北海道
北海道函館市美原町2-1-5　☎0138-47-3368

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム	1,842,400	KONO	最終面クリア
奇々怪界	295,950	KONO	
バブルボブル	3,721,290	TOTO³	
怒	287,800	小林	
アーガス	2,984,640	ROP	
XXミッション	10,000,000+α	ROR and TOTO	最終面クリア
ファンタジーゾーン	15,232,400	竹谷善之	25面
沙羅曼蛇	2,383,800	浅野雅志	
妖魔忍法帖	1,714,400	TOTO	4周目
アレスの翼	936,200	K.N	

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン(レイクサイド)		MAX	4′50″62 タイム優先
アウトラン(デュアルウェイ)		京都のSET	4′50″68 タイム優先
アウトラン(デスバレイ)		京都の SET	4′49″59 タイム優先
バブルボブル(1P)	10,000,000+α	つきだて	1コイン 5面クリア
ル・マン24	541,060	幕田貴広	ゴールイン 602″8
ローリングサンダー(ニューバージョン)	365,340	HYPER-MAD	10面 1コイン
サイドアーム	2,264,400	HYPER-紅尾	クリア 1コイン
サンダーセプターII	457,220	えびなひろし	クリア
ブレイウッド	1,606,990	中井晶平	1コイン
サイキック5	477,400	橋 卓哉	4面 1コイン

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宏ビル1F　☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	276,280	清水正道	8面
奇々怪界	420,900	橋本 BIN	10面
源平討魔伝	鎌倉クリア	清水正道・永森 近藤・只野・橋本	以上5名
特殊部隊ジャッカル	701,300	清水正道	
妖魔忍法帖	2,444,600	橋本 BIN	7周目
ガルディア	412,000	清水正道	3面
アレックスキッド	76,690	清水正道	3面
ダーウィン4078	7,902,810	G,C,片森	7周目11面
モトス	1,622,600	すぐる	最終面クリア
コスモスサーキット	76,520	清水正道	最終面クリア

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	52,470,320	HAN	4'51"87 80秒
カルノフ	531,620	CCB	6面 1コイン
ローリングサンダー（ニューバージョン）	335,500	HAN	10面 3人設定
サイドアーム（1P）	1,837,700	HAN	全面クリア 1コイン
沙羅曼蛇（1P）	2,444,400	AVG ハタ坊	4周目3面 1コイン
バブルボブル（1P）	5,946,660	AVG ハタ坊	ノーマル ZAP 2回
奇々怪界	518,050	AGF	12面
アルカノイド	1,008,460	りょうざん連合	全面クリア
ラストミッション	473,400	ワイズマンの後継者	全面クリア
プレビリアン	1,868,500	ACE	34面

ゲームプラザＮＴＫ恵庭店　北海道
北海道恵庭市末広町153　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	36,098,270	木内達夫	5'04"25 75秒設定
カルノフ	234,270	ガンちゃん	ノーマル 4面
バミューダトライアングル（1P）	523,540	木内達夫（たっちゃん）	ノーマル 1コイン
ダンクショット	114:110	吉田くん	6回戦
サイドアーム（1P）	1,788,300	宮本陽一	1コイン
ローリングサンダー（ニューバージョン）	333,100	角本正樹	5人設定
バブルボブル（1P）	3,640,300	よういち	1コイン 83面
ザインドスリーナ	661,100	柏陽中は，いくじなしだぜい！	6面
奇々怪界	477,560	坂井　修	9面
アレスの翼（1P）	279,600	北斗中，TM	ノーマル

ゲームプラザ月光仮面　北海道
北海道小樽市花園1-9-2　☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルノフ	572,970	HYPER "T"	7面
アウトラン（デュアルウェイ）	44,606,620	つきだて	4'52"97 ゴールイン
プレイウッド（1P）	1,504,060	TAKA ®	48面
沙羅曼蛇（1P）	4,184,600	Yuki	6-2
快傑ヤンチャ丸	611,500	KENJI	4面
奇々怪界	560,300	Yuki	12面
アレックスキッド	132,610	MRX	4面
怒	1,361,600	AHO なんのっ	全面クリア
ピタゴラスの謎	76,200	BA バカラス	9面
1942	12,289,660	坂本　要	1コイン 全面クリア

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	37,568,370	つきだて	5'00"25 72秒ヒット
カルノフ	514,570	いちのい	1コイン 6面
沙羅曼蛇	3,634,600	つきだて	5周目5面
バブルボブル（2P）	6,831,170	ふかい＋つきだて	100面クリア
バブルボブル（1P）	6,562,640	ふかい	ZAP2回
ファンタジーゾーン	13,645,540	大吉広人	4周目6面
奇々怪界	629,050	つきだて	2-2
プレイウッド	125,720	おち　守	
エボリューション4098	1,713,340	STR	
アルカノイド	950,540	つきだて	全面クリア 1コイン

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ローリングサンダー（ニューバージョン）	727,700	Spream-K.W	全面クリア 3人設定
サンダーセプターⅡ	376,530	S・C・M (SVC)	5面
アウトラン（レイクサイド）	46,381,720	Spream-Shot	4'48"59 車イージー
ル・マン24	547,680	Tag (Mars)	599"8 66秒設定
カルノフ	1,000,000＋α	たかお (Mars)	最終面到達
サイドアーム	3,652,800	西脇寺次郎	全面クリア
沙羅曼蛇	7,473,500	Spream-K.W	10周目5面
スーパーバブルボブル（2P）	17,648,210	Spream-K.W & I.Z	100面クリア
バブルボブル（2P）	17,201,450	BOMB & SHOT (SFC)	100面
ロードランナーⅣ（1P）	4,831,170	Tag (Mars)	119面

ゲームセンタータイリョウ　宮城
宮城県角田市角田字牛館6　☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー	295,180	S・C・M (SVC)	8面
アテナ	895,800	SIR (SVC)	正攻法 最終面クリア
のぼらんか	7,201,150	PSI	27面
バブルボブル（2P）	7,655,900	KOO & SCM (SVC)	100面クリア
スーパーバブルボブル	3,230,650	KAPPOW & KIP (SGM)	62面
ザインドスリーナ	4,438,040	KIYOSHI	最終面クリア
快傑ヤンチャ丸	343,400	SIN。	
奇々怪界	979,300	SIR (SVC)	13面
グラディウス	853,200	SIN。	3周目の1面
怒号層圏	172,620	OCT (SVC)	4面

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7　☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	549,580	T.A (AVC)	ゴールイン 66秒設定
ローリングサンダー（ニューバージョン）	309,800	M.K (SPREAM)	ノーミス 最終面クリア
沙羅曼蛇	3,703,100	S.A	5周目5面
アルカノイドⅡ	835,780	M.K (SPREAM)	最終面クリア
サイドアーム（1P）	2,578,200	西脇寺次郎	最終面クリア
奇々怪界	879,900	T.A (AVC)	15面
ザインドスリーナ	1,241,990	M.K (SPREAM)	最終面クリア
プレビリアン	3,374,800	T.A (AVC)	52面
妖魔忍法帖	3,333,300	S.Y	8周
カルノフ	332,730	M.K (SPREAM)	4面目

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1　☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	45,186,690	Tag (Mars)	75秒設定 4'48"46
サイドアーム	3,030,500	もえろツインビー1千万点の富田靖子	最終面クリア かせぎなし
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	プレビリアン33面の富田靖子	1コイン ZAP5回
スーパーバブルボブル（2P）	17,341,720	富田靖子 & ZYX	ストレートの百面クリア
サンダーセプターⅡ	347,210	TGC.M	5面
ローリングサンダー	519,380	SPREAM I.Z	10面クリア 大騒ぎ
怒号層圏	1,401,700	SPREAM K.W	最終面クリア
奇々怪界	1,135,750	SPREAM K.W	23面
ファイヤートラップ	113,740	菅井一仁（香りほのかな萩の月）	6面
沙羅曼蛇	4,518,000	SPREAM K.W	6周目の5面

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	498,720	HARUKA	全面クリア 5人設定
サンダーセプターⅡ	371,200	KEI	5面
沙羅曼蛇（1P）	2,903,100	YAMA	4周目5面
バブルボブル（1P）	3,214,430	ZAP	73面
サイドアーム（1P）	1,994,900	KEI	全面クリア
カルノフ	776,460	KEI	6面で死亡
快傑ヤンチャ丸	216,800	ZAP	6面
奇々怪界	473,600	ARA	11面
アウトラン（デュアルウェイ）	37,395,280	高橋一昭	5'05"93
アウトラン（デスバレイ）	25,845,890	佐藤素央	5'21"71

プレイゾーン　ジャック&ベティ　山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピタゴラスの謎	655,500	WAY	
アレックスキッド	267,230	MAR	6面
★サイキック5	16,735,200	SPREAM-川島利文	全面クリア
アウトラン（レイクサイド）	45,397,380	SPREAM-SHOT	4'49"28
ル・マン24	550,120	END	601"4 66秒設定
バミューダトライアングル	1,617,150	S.H	全面クリア
ローリングサンダー（旧バージョン）	704,200	BOMB	10面クリア
カルノフ	999,999＋α	SPREAM-川島利之	9面
サイドアーム	2,736,600	SPREAM-SHOT	全面クリア
バブルボブル（2P）	18,043,380	SHOT & BOMB	100面クリア

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	311,960	KKK	7面 3人設定
サンダーセプターⅡ	288,090	NON	4面 ランクB
奇々怪界	497,500	CARRO SPORT	2周目3面 ノーマル
カルノフ	374,270	Super-Zugan	6面 1コイン
沙羅曼蛇（1P）	2,369,500	ゆうじどの!	4周目2面 1コイン
スラップファイト	3,477,530	KKK	8周 ノーマル
バブルボブル（1P）	4,570,180	I.P	ZAP使用 1コイン
アウトラン（デュアルウェイ）	33,818,440	DAIKEI	5'6"25 75秒設定
サイドアーム（1P）	1,834,000	I.P	全面クリア 1コイン
サイキック5	246,900	PON & TEN	3面 1コイン

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	17,700	ヘリック共和国の長 ヘリック二世	ロースコア 頼朝征伐
ローリングサンダー（ニューバージョン）	363,580	ゲルドラの長 MABOO !	10面
沙羅曼蛇	3,707,800	M.S.O No.2	5-5
バブルボブル（1P）	7,019,880	モンキーボンバーズ r 塩沢.D.	3周目66面
バブルボブル（2P）	5,979,920	モンキーボンバーズ NAM & 塩沢	
サイキック5	2,517,300	モンキーボンバーズ r 塩沢.D.	1コイン 最終面クリア
アレックスキッド	235,290	M.S.O No.8	8面
サイドアーム	3,021,400	Spream-I.Z	最終面クリア
アルカノイド	916,270	モンキーボンバーズ 特派員．NAM斉藤	最終面クリア
カルノフ	700,000＋α	Spream-K.W	最終面

ウィルトークタイトー　群馬
群馬県高崎市新町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス	1,317,320	とおるくん	
ル・マン24	290,820	とおるくん	ステージ7 36.9km
サイドアーム（1P）	1,769,500	MAK.SAITO	1コイン 最終面クリア
☆プレイウッド	2,604,620	TRI-TIA	真の80面 クリア
ザインドスリーナ	724,570	TRI-ENR	
バルトリック	508,500	細野哲雄	1コイン最終 ゾーンクリア
沙羅曼蛇（1P）	1,663,800	多津君保津歩	3周目2面
バブルボブル（1P）	9,999,990	TRI-MENDO	ZAP5回
XXミッション	840,600	田口祐二くん	
アルカノイド	1,080,330	田口祐二くん	1コイン 最終面クリア

ファンフル　群馬
群馬県前橋市千代田町4-12-3　☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	32,903,670	YOGURT	5'03"62
バブルボブル	3,193,150	MYC	
スラップファイト	742,510	真 藤	
アルカノイド	899,490	K.T	
カルノフ	210,680	パチプロ	3面の最後
ファンタジーゾーン	491,200	NHK	
奇々怪界	103,150	Kちゃん!	
熱血硬派くにおくん	100,450	硬派の男	
アルゴスの戦士	1,597,750	有明の月	
怒号層圏	85,930	13才の女	

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	37,623,520	武 者	5'01"71 車ノーマル 80秒
カルノフ	423,370	H.H.S	ノーマル
アレックスキッド（1P）	121,310	INF	イージー
ローリングサンダー	122,580	AKP	標準設定
沙羅曼蛇（1P）	9,162,100	ACU-EPS	ノーマル 12周6面
バブルボブル（1P）	9,999,990	INF	パワーアップ
スーパーバブルボブル（1P）	6,707,250	T.T	
スーパーバブルボブル（2P）	6,820,360	RASCAL	
ロードランナーⅣ（1P）	1,783,690	CCC	46面 タイムMAX
バルトリック	682,700	HHS	普通

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキック5	5,873,600	KC-YEN	全面クリア 4人設定
ローリングサンダー（ニューバージョン）	435,420	KC-MFP	全面クリア 3人設定
サンダーセプターⅡ	476,890	KC-Mr.	全面クリア ランクA
怒号層圏（1P）	1,433,290	KC-EXEC	全面クリア
快傑ヤンチャ丸（ループあり）	9,999,900＋α	KC-MFP	3-5 4人設定
カルノフ	587,890	KC-NEL	7面 5人設定
☆プレイウッド	2,543,480	KC-MAX	真のエンディング到達
サイドアーム	1,906,900	K.S.N.S	全面クリア 5機設定
アウトラン（デュアルウェイ）	44,450,020	KC-END	4'52"00 75秒設定
アウトラン（レイクサイド）	38,785,690	KC-NEL	4'54"40 75秒設定

ビデオインセガベルル店　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ストーンヒル）	19,211,230	ヨウコ命	5'16"43 車ノーマル
アウトラン（デュアルウェイ）	26,958,530	タノジ & 壺ちゃん	5'10"15 車ノーマル
アウトラン（レイクサイド）	23,158,160	DAY BAY DAY	5'13"18 車ノーマル
カルノフ	559,230	MEN'S TENORAS	9面クリア
ティードオフ	±0	いでっ!	1コイン 22ホール
ダンクショット	116-114	よく来る人	POA（7戦目）
ピタゴラスの謎	241,420	はげ大介（いたち）	1コイン 9面
サイドアーム	1,935,200	CPM 闘幻狂 RANSEUR	1コイン 全面クリア
アルゴスの戦士	5,786,120	CAN	全面クリア
怒号層圏（1P）	1,415,680	KOU 薫	全面クリア

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	472,270	ATARI-FANCY-HKD	64秒 616"8
☆沙羅曼蛇	10,000,000+α	GMC-KOM	ノーマル 14-4
サイキック5	2,749,700	ANNEX (GMC)	1コイン 6面
ローリングサンダー	512,320	金原宏治	ノーマル 全10面クリア
カルノフ	705,750	EBI	ノーマル 7面
プレイウッド	824,990	KSD (GMC)	ノーマル 80面
アウトラン（デュアルウェイ）	4'53"75	GMC-KOM	80秒 車ハード
バルトリック	721,450	GMC-KOM	ノーマル 4面途中
サンダーセプターII	496,190	GMC-ぜっとぶい	ランクA 6面
ダンクショット	10試合目	GMC-ぜっとぶい	1'30"

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプターII	513,670	黙示録的象徴世界のぬらりひょんず	ランクA マスター
ローリングサンダー（ニューバージョン）	353,400	横尾	ストーリー2 10面クリア
アウトラン（UPタイプ・レイクサイド）	50,552,930	KOZUKE	4'52"18 イージー
アウトラン（デュアルウェイ）	53,434,780	CHUOUNIV KOZUKE	4'49"28 80秒設定
アウトラン（ストーンヒル）	53,093,350	JUDO 2段 KOZUKE	4'50"59 同上
アウトラン（デスバレイ）	51,542,976	KOZUKE	4'52"71 同上
アウトラン（ヴァインヤード）	43,573,200	KOZUKE	4'55"96 同上
スーパーオセロ	3段	知的潮流潜入形態 KOZUKE	後手で3段に勝ち12石差
モモコ120%	278,500	美保真山	
アテナ	3,905,650	小門洋一	

プレイシティキャロット椎名町店　東京
東京都豊島区長崎1-5-1　☎03-974-9315

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	530,110	どえー便器の土手に極太のイモ虫がぁー	62秒設定
ローリングサンダー	268,600	たまにやるまにあ?	2-3
バブルボブル（1P）	9,999,990	JOE,ARROWS	最終面
バブルボブル（2P）	10,131,870	ARROWS & ARNIA	
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	ARROWS GOD	
スーパーバブルボブル（2P）	10,601,720	AIRA-VN 私は十六!	
サイドアーム	1,842,000	AIRA-VN	1Pクリア
モモコ120%	1,456,300	秋元一郎	3周
アクションファイター	104,800	大野博之	
カルノフ	101,600	長崎原住民	

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	440,860	SKB	ノーマル 最終面クリア
カルノフ	999,999	JAG-WOP	1コイン 最終面クリア
バルトリック	438,260	JAG-WOP	4面
サイドアーム	1,856,600	JAG-WOP	1コイン 最終面クリア
快傑ヤンチャ丸	1,079,400	SR の0谷	プレイヤー4機
怒号層圏（1P）	1,249,070	EMPTY・B	1コイン 最終面クリア
バブルボブル（1P）	9,999,990	"HEK" たくまろ	最終面クリア
ラストミッション	422,800	SKB	ノーマル
XXミッション	2,006,300	ALT-Y・O	最終面クリア
アルカノイド	312,360	MOG	

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	380,680	MAI	10面
特殊部隊ジャッカル（1P）	799,100	ATARI-KAD	全面クリア
怒号層圏（1P）	71,760	石塚	
バブルボブル（1P）	9,999,990+α	ACE	1コイン ZAP4回
サンダーセプターII	302,760	大庭範人	Bランク
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	558,620	GIL-HAMAD	64秒設定 6'05"3
カルノフ	723,200	ATARI-KAD	7面
快傑ヤンチャ丸	27,800	B.TRUES	
ザインドスリーナ	1,233,650	大庭範人	
サイドアーム（1P）	1,865,700	大庭範人	全面クリア 点かせぎなし

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アウトラン（ヴァインヤード）	45,238,790	RUN 鳥不会	4'51"06 タイム優先
アウトラン（デスバレイ）	42,884,200	RUN 鳥不会	4'47"81 同上
アウトラン（ストーンヒル）	43,546,410	EXCHANGER	4'50"15 同上
アウトラン（デュアルウェイ）	46,516,600	EXCHANGER	4'47"31 同上
★アウトラン（レイクサイド）	48,344,030	EXCHANGER	4'45"71 同上
バブルボブル（2P）	12,303,340	RUN and AI	100面クリア
カルノフ	999,999+α	EXCHANGER	最終面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	630,900	EXCHANGER	最終面クリア
☆沙羅曼蛇（1P）	10,000,000+α	LIBRINIAN	14-5で達成
ザインドスリーナ	5,664,240	EMI	最終面クリア

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990+α	春花の術 風見鬟子	6周目87面
バブルボブル（1P）	9,999,990+α	TUA-鈴木	7周目99面
アウトラン（レイクサイド）	42,015,140	JAG-Y.I	4'52"65
サイドアーム	1,834,400	JAG-WOP	1コイン ノーミス
サンダーセプターII	481,940	四ツ身の術 風見鬟子	6面 マーシャル
ローリングサンダー	372,600	影法師 風見鬟子	4面
プレイウッド	980,850	H.S（アポロ軍団）	49面
アルカノイド	214,340	ルンルンゆう子,ピンクのゾウ大好きい	
源平討魔伝	250,000+α	TILL-II NAY	ZAPなし クリア
カルノフ	999,999+α	走竜火炎 風見鬟子	最終面 5人設定

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	546,260	MAI	全面クリア 3人設定
ローリングサンダー	333,580	M.C.K	全面クリア 3人設定
アウトラン（レイクサイド）	52,213,450	不幸の招き猫	4'51"03 車ハード
ル・マン24	545,580	GIL-HAMAD	601"6
アルカノイドII	862,410	高田のひろちゃん♥	全面クリア
バミューダトライアングル	1,589,660	DAMAX	全面クリア
サイキック5	10,133,700	JAG-Y.I	全面クリア
カルノフ	798,260	C&P-ILM（山梨）	全面クリア
サイドアーム	1,827,400	MLK,どっかぁーん!	全面クリア
720°	224,220	DAMAX	上級クリア メダル271

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	440,300	AIL	全面クリア 3人設定
サンダーセプターII	463,070	G.M.C ぜっとぶい	全面クリア ランクC
アウトラン（デュアルウェイ）	37,251,160	福嶋一憲	5'03"25 75秒設定
アウトラン（レイクサイド）	34,063,860	福嶋一憲	5'03"90 同上
アウトラン（ヴァインヤード）	25,155,850	福嶋一憲	5'13"53 同上
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,900+α	GOD	ZAP4回
サイキック5	1,834,500	徳山小僧	8面
プレイウッド	3,548,300	寝グセ小僧	80面 ノーマル
バルトリック	712,990	ALT-Y.O	5面 (2-1)
サイドアーム	1,877,700	GMG 高久	全面クリア

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	502,090	鈴木（靖）	64秒設定 ゴールまで
サイキック5	10,840,900	JAG・SBT	8面まで ハード
ローリングサンダー	477,000	HST・山内	5面まで ノーマル
サンダーセプター	345,330	田口くん	3面まで ハード
アルカノイド	1,008,120	DAT	全面クリア ハード
バブルボブル（1P）	9,999,990	JAG・WOP	全面クリア ハード
プレビリアン	911,100	日大の鍵	ハード
快傑ヤンチャ丸	1,104,100	ECL・BILLY	2面まで ノーマル
プレイウッド	950,540	もりくん	ハード
アレックスキッド（1P）	104,200	JALECO	ノーマル

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルゾーン	54,000	スーパータンクにヤラザラレのファル坊	3機
ローリングサンダー（ニューバージョン）	382,200	FUL	ノーマル3人 全面クリア
サンダーセプターII	478,810	謎の NAN 蔵	ランクA
スーパースプリント	24,900	TAC	1コイン
アウトラン（アップライト・レイクサイド）	28,895,720	勇者大トロ中トロの血をひくくりぼー	75秒ノーマル 5'07"84
バルトリック	733,570	AKA	標準設定4機 エリア6 1/4
カルノフ	867,080	CRAMP BOY	3機ノーマル 9面クリア
エンデューロレーサー	23,104,439	TOM'S	ノーミス 65秒 ノーマル
アウトラン（アップライト・デュアルウェイ）	43,684,030	HCM-にっくす&てった	75秒 ノーマル ノーミス
奇々怪界	2,499,600	ZED 風間亜土	エクステンド B.5周7面

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	3,696,690	Tomny Nakujima	19面
アウトラン	45,609	首藤有史	
ローリングサンダー	635,230	TS	全面クリア
サイドアーム	173,280	のぼり竜	最終面
ロードランナーIV（1P）	879,570	首藤有史	25組
ザインドスリーナ	34,268	山田	
カルノフ	4,900	伊藤	1面クリア
アルカノイド	263,689	久保田	
源平討魔伝	80,000	昼田	最終面
奇々怪界	45,687	鈴木	

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ヴァインヤード）	38,650,970	KOZUKE	80秒設定 5'06"18
アウトラン（デスバレイ）	49,723,850	PCC-KOMA-TEN	同上ノーマル 4'52"93
アウトラン（デュアルウェイ）	44,027,390	KYS-SP.	同上ノーマル 5'00"25
アウトラン（レイクサイド）	47,030,520	AUA	同上ノーマル 5'01"06
ローリングサンダー（ニューバージョン）	506,520	EXCHANGER	3人設定 最終面クリア
チャンピオンシップスプリント（1P）	41,210	AUA	1コイン ベリーハード
怒（1P）	1,480,000	嵐を呼ぶ男	ノーミス 最終面クリア
サイドアーム（1P）	1,851,500	EXCHANGER	政攻法 最終面クリア
スペースハリアー	37,164,420	林茂	1コイン 最終面クリア
トイポップ（1P）	122,080	LKE	1コイン5人 最終面クリア

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプターII	478,910	Mr.まさし君	マスター ランクA
怒号層圏（1P）	1,506,640	Mr.まさし君	1コイン クリア
ローリングサンダー	295,500	Dr.	7面
ザインドスリーナ	1,393,060	TOM'S	4人設定
沙羅曼蛇（1P）	3,039,300	Mrまさし君	5-2
スペースハリアー	32,448,690	Mr.まさし君	最終面クリア
バブルボブル（2P）	9,027,280	Mr.まさし君 秋葉	ハッピーエンド
スーパーバブルボブル（2P）	8,793,140	Mr.まさし君 秋葉	ハッピーエンド
ファイヤートラップ	86,240	もりくん	
ラストミッション	223,300	もりくん	6面

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 大幸ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	632,980	D.A/	最終面クリア 3人設定
バブルボブル（1P）	9,999,990	D.A/	カウンターストップ
バブルボブル（2P）	8,491,100	D.A/ SUPER-FOX	ハッピーエンド
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	JOE.	カウンターストップ
スーパーバブルボブル（2P）	8,717,060	D.A/ ILS	真のエンディング
ローリングサンダー（旧バージョン）	625,280	D.A/	5人設定 最終面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	700,520	D.A/	最終面クリア 5人設定
スペースポジション	292,000	時祭イヴでーす。	7面クリア
ファミリースタジアム	不明	西武台 1-9 日村組	1回コールドG-r
アルファックスZ	1,961,200	D.A/	2周11面

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	660,580	MAI	最終面クリア 3機設定
アウトラン（海外版・ヴァインヤード）	27,835,040	M.C.K	タイム 5'09"75
アウトラン（海外版・デスバレイ）	33,360,770	M.C.K	タイム 5'01"46
アウトラン（海外版・デュアルウェイ）	40,312,990	MAI	タイム 4'55"31
プレビリアン	1,161,400	CRAMP BOY	1コイン 21面
サイドアーム（1P）	2,214,600	H.E-da	1コイン 最終面クリア
沙羅曼蛇（1P）	2,241,600	たいすけ様	1コイン 3-5
ワンダーボーイ	1,074,350	H.E-da	1コイン 7-2
カルノフ	999,999+α	EXCHANGER	1コイン 最終面クリア
プレイウッド	1,017,820	帰ってきたつかんぼよしだくん!!	1コイン 77面

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆沙羅曼蛇（1P）	10,000,000+α	ACU-Y.N	14-3 7機設定2ミス
★ル・マン24（ミニスピンタイプ）	597"9	佐々木宏	タイム優先 2月4日付
☆バルトリック	1,049,520	ACU-EPS	7面 ノーマル設定
アウトラン（ヴァインヤード）	4'51"40	RUN 鳥不会	車イージー 以下同様
アウトラン（デスバレイ）	4'46"34	CRAMP BOY	通過ルート ＼＼／＼
★アウトラン（ストーンヒル）	4'45"37	Spream SOL	通過ルート ＼＼／／
アウトラン（デュアルウェイ）	4'47"18	EXCHANGER	通過ルート ／／／＼
アウトラン（レイクサイド）	4'45"75	究極戦士たく	残りタイム 37.9秒
サンダーセプターII	504,450	FANCY-KETOSE	マーシャル ランクB
ローリングサンダー（ニューバージョン）	633,380	EXCHANGER	10面クリア 3人設定

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	37,429,130	いっちゃん水子	4'54"93 75秒設定
ダンクショット（1P）	117対116	由紀子	8面
カルノフ	639,330	EXCHANGER	9面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	350,780	EXCHANGER	10面クリア 3人設定
サイドアーム（1P）	1,946,500	でーもん	全面クリア
アルカノイド	1,079,600	広瀬哲也	全面クリア 1時間43分
沙羅曼蛇（1P）	2,161,400	でーもん	3周目5面
アレックスキッド	74,070	タイトーです	3面
奇々怪界	377,850	CHIEZOH	10面
パニックロード	386,400	ナムコでーす	記載なし

ファンファクトリー高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-1-4　☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー`	備考
バブルボブル（1P）	3,874,270	すうぱあこんぶ	99面
サイドアーム	1,872,400	BLN-TOP	最終面クリア
ブレイウッド	2,039,650	ZED 風間亜土	1コイン残 pow6000
ダークミスト	566,500	KEN	1コイン 2周目2面
怒号層圏（1P）	1,325,660	もりくん	全面クリア
TX-1	278,400	OGA	スペイン クリア
快傑ヤンチャ丸	756,600	ECL,BILLY	5面
カルノフ	80,130	AOI	1面クリア
アルカノイド	732,760	ホッチャン	33面クリア
奇々怪界	130,750	ヒミコ	4面クリア

ゲームセンタートロン　東京
東京都目黒区原町1-9-9　☎03-792-6726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンクショット	110×1107 カレッジI	年賀状より不幸の手紙が多かった 米沢	ランクアップ
バブルボブル（1P）	3,843,150	女子校で,定期が見つかった。宅の息子	69面 ランクアップ
お雀子館	94,000	K,T	4人抜き ランクアップ
スーパーバブルボブル（1P）	3,917,300	MAT・ABU（ちゅっちゅ焼鳥）	77面 ランクアップ
ローリングサンダー	46,200	柴犬と呼ばれるが本名は坂本和久です	エリア1
スラップファイト	1,492,550	今日も学校の方が休みだった坂本です。	5周目
熱血硬派くにおくん	215,500	金色のまだらキリン（おれのMB・奴）	
サイドアーム	142,100	ゴールデン・ワキ・ボンバー,ボス	
サイドポケット	41,610	ミギラリアット!!（宇ぢ井親方）	3面
ロードランナーIV	423,690	風邪で学校を休学している坂本和久です	10面

ゲームスポット21国分寺店　東京
東京都国分寺市基町2-9-2　☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アレックスキッド	256,530	GIL-HAMAD	
アルカノイド	754,250	ちょりん君あきこのにおい	
アウトラン	55,293,280	GIL-HAMAD	
ファンタジーゾーン	9,365,780	清水康雄	
ピタゴラスの謎	296,280	T,K	
エンデューロレーサー	26,579,322	GIL-HAMAD	
テラクレスタ	150,000		
怒	1,597,400	GIL-HAMAD	
メジャーリーグ	3,126,000	Lｅマブロン中田良弘	
スペースポジション	300,000		

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	6,365,950	伏見のドラゴンにいちゃん★	ZAP×1 200面で死
スーパーバブルボブル（1P）	5,463,670	GIL-HAMAD	ZAP2回
アウトラン（デュアルウェイ）	40,807,010	GIL-HAMAD	75秒設定 4'55"28
ロードランナーIV	2,338,360	GIL-HAMAD	57面
フェアリーランドストーリー	5,737,000	ドラゴンにいちゃん★	全面クリア 19人残し
ローリングサンダー（ニューバージョン）	369,360	D・A	最終面クリア
エンデューロレーサー	24,094,683	BBC	65秒設定 4'13"39
奇々怪界	389,900	・・・	8面
カルノフ	144,620	AYA	
サンダーセプターII	432,030	HIY	マーシャル

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファミリースタジアム（1P）	11-1	原　立太	T-G 1回コールド
ダンクショット（1P）	118-118	椎名　学	プロI ノーマル
カルノフ	182,600	M・M	1コイン5面 ノーマル
サンダーセプターII	336,470	でんすけ	5面 ノーマル
バミューダトライアングル（1P）	476,240	GIL	ノーマル
ローリングサンダー（ニューバージョン）	376,400	VMT-DAN	10面クリア 3人ノーマル
サイドアーム（1P）	2,145,500	K・M	全面クリア ノーマル
バブルボブル（1P）	9,999,990	K・M	ZAP4回 ノーマル
バブルボブル（2P）	9,789,940	VMT-ABU と 吉田美奈代	100面クリア ノーマル
怒号層圏（1P）	371,220	TON,TON	ノーマル

パソピアードイセザキ　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-11-11　☎045-251-6204

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ストーンヒル）	19,494,780	LCY	5'11"09 車ノーマル
ローリングサンダー（旧バージョン）	267,580	伊藤さんだよー	8面 5人設定
バブルボブル（1P）	3,333,330	VDS-CRS	ノーマル 79面
アルカノイド	953,460	DT・コシダ	オールラウンドクリア
ティードオフ	±0	伊藤さんだよー	ノーマル
奇々怪界	328,650	田　部	ノーマル
怒号層圏（1P）	1,420,010	ジュゲム	ノーマル
カルノフ	220,230	HVC-MBX	ノーマル
ファンタジーゾーン	3,092,200	HVC-MBX	ノーマル 9面
ピタゴラスの謎	207,700	S.T.G	ノーマル 22面

プレイシティキャロット伊勢佐木町店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバブルボブル	9,999,990＋α	ECM-ZENCHAN	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	632,520	FANCY-KETOSE	10面
バブルボブル（2P）	11,225,490	PON & EF	クリア
ル・マン24	552,910	FANCY-KETOSE	LAP 601"5
カルノフ	999,999＋α	ECM-REO Y・Y	最終面クリア
サンダーセプターII	515,310	FANCY-KETOSE	マーシャル
サイドアーム	1,837,100	VDS-SPM	1コイン 最終面クリア
サイキック5	3,541,200	INFINITE-FLY	
ブレイウッド	8,205,650	鈴木直孝	1コイン
沙羅曼蛇	3,088,800	でんすけ	4-5

ジョイプラザ上大岡　神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-14 桂ビル内　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	7,048,110	関　陽也	ZAP2 98面
スーパーバブルボブル（2P）	6,107,570	関　陽也 前田敏治	1P,2P合計点 最終面
プレビリアン	1,154,200	前田敏治	28面
ロードランナーIV（1P）	977,820	中川弘一	27面
ザインドスリーナ	1,469,340	清水光久	最終面
カルノフ	79,800	小坂利夫	
快傑ヤンチャ丸	876,800	関　陽也	最終面
ダライアス	923,890	鍋　倉	
ル・マン24	275,630	山口孝陽	
ブレイウッド	714,270	白石明生	

ハイテクランド赤い風船　神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28　☎045-844-1152

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	21,019,960	Y.K	5'07"81 車デラックス
カルノフ	408,660	'2'	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	89,260	AAA	3面 1人設定
アルカノイド	873,170	AAA	全面クリア
スペースハリアー	27,886,520	K.E	
バブルボブル（1P）	1,573,640	AAA	42面
ピタゴラスの謎	63,340	EXA	8面
沙羅曼蛇	417,300	AAA	
快傑ヤンチャ丸	173,100	AAAAAAAA	
サイドアーム	210,300	―――	

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	56,499,430	ECM-Z・BOY	4'47"87 車イージー
ローリングサンダー	816,420	GAT	クリア
サイキック5	8,191,100	VMT-ABU	クリア
バブルボブル（1P）	9,999,999	WK-FFF	6周目74面
バブルボブル（2P）	10,422,260	VMT-ABU & 吉田みなよ	クリア
ファミリースタジアム	年俸 2,900万	ECM-Bobby	W-G(12-1) 1回コールド
サンダーセプターII	476,840	ECM-FISCHER	マーシャル

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ブレイウッド（1P）	2,263,080	吉田真澄	真のエンディング到達
ダンクショット（1P）	プレイオフI 7試合目	渡	ノーマル
パニックロード	710,600	マルクス=GOT	ラウンド7 ボール3つ
ザインドスリーナ	3,683,000	YOU吉くん	イージー 4機スタート
ローリングサンダー（ニューバージョン）	396,220	VMT-DAN	最終面クリア 3人スタート
アウトラン（デュアルウェイ）	46,866,680	YOU吉くん	4'50"34 車ノーマル
快傑ヤンチャ丸（旧バージョン）	805,200	カラムーチョ竜太	ステージ8 ノーマル
ギガスMkII	638,470	GOT	ノーマル
ティードオフ	22ホール 4オーバー	なめたらいかんぜよの徳永	1コイン 全ホール終了
ハイスピード（ピンボール）	7,083,100	YOU吉くん	

カミノー古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938　☎025-224-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,101,600	黒　田	普通 3周目の5面
バブルボブル	9,999,990	TOM	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	386,380	TOM	全面クリア
サンダーセプターII	463,510	長	全面クリア
プレビリアン	980,000	クリ丸	21面
闘いの挽歌	573,900	佐　藤	12面
ファイヤートラップ	98,960	TOKO・M	5面
ファイナライザー	2,593,400	とくめ	
グロブダー	123,980	とおる	49面
カルノフ	157,390	仲　村	

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	50,474,710	桜井モータス KEI	4'52"03
沙羅曼蛇	2,189,600	HAM	
サイドアーム	1,841,600	音無響子	全面クリア
サイキック5	2,715,100	ACE	全面クリア
怒号層圏	1,403,110	ACE	全面クリア
アルカノイドII	924,060	ERIYU	全面クリア
ブレイウッド	858,520	ACE	80面クリア 最終面到達
ル・マン24	525,850	SATO	
サンダーセプターII	440,840	大関雅義	6面

ウィルトークタイトー　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町-909　☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルノフ	999,999	TOM	全面クリア 3人設定
ル・マン24	530,350	E・T MARKII	クリア 64秒設定
サイキック5	430,100	E・T MARKII	5面 4人設定
ダークミスト	1,247,410	きんぶる博士	3周＋4面 3人設定
サイドアーム（1P）	1,933,700	ACM,TOM	難易度ノーマル 3機設定
バルトリック	127,080	城　斗	難易度普通 3機設定
ザインドスリーナ	1,731,740	TOM	難易度普通 3機設定
バブルボブル（1P）	9,852,330	TOM	100面×2＋α
快傑ヤンチャ丸	162,800	D・K	ノーマル 3人設定
XXミッション	742,900	M・A	難易度ノーマル 3機設定

ダイエーレジャーランド高岡店　富山
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	34,399,880	YUK	75秒設定 5'05"09
沙羅曼蛇（1P）	2,014,500	SAISEN	3周目3面
ダンクショット（1P）		YUK	3試合目
カルノフ	152,930	MANGI	3面
ローリングサンダー	234,52J	MANGI	8面
サイドアーム（1P）	1,484,500	ELIXIR	最終面
ダークミスト	221,900	中村	
ブレイウッド	10,000,000＋α	卍とともやとみなみ	無限プレイ
アレックスキッド（1P）	155,290	TAKAMAL	4面
バブルボブル（1P）	9,999,990＋α	みなみ	ループゲーム プレイ

ダイエーレジャーランド金沢店　石川
石川県金沢市尾張町2-1-1 ダイエー金沢店　☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	44,190,080	やんちゃ姫	4'55"06 イージー
ローリングサンダー（旧バージョン）	474,600	ナムコ労組代表 田畠恒保教頭である	10面クリア
奇々怪界	566,050	クワトロバジーナ ごっつあん大尉	シーン11 5人
ダークミスト	212,310	ゆみやん	4人設定
アレックスキッド（1P）	103,330	チャーリー笹錦!	3面 5人設定
ロードランナーIV（1P）	471,650	DKI	16面 5人設定
快傑ヤンチャ丸	1,224,400	BOB	5人設定
怒号層圏（1P）	300,610	コナちゃん	1コイン 最終ポイント
アルカノイド	1,000,140	OTO	全面クリア 5機設定
アテナ	24,000	電波新聞社は偉いだ!	5人設定

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	タイム優先	やんちゃ姫	4'48"87 80秒設定
アウトラン（デュアルウェイ）	タイム優先	おに	4'49"25 80秒設定
アウトラン（レイクサイド）	タイム優先	やんちゃ姫	4'51"53 80秒設定
バブルボブル（1P）	9,999,990＋α	ばあっち ILL	1コイン ノーマル
ローリングサンダー（ニューバージョン）	475,480	天帝田畠恒保教頭	10面
カルノフ	999,999	チャルメラ交響学団 長田畠恒保教頭	1コイン9面 他2人
サイキック5	4,714,600	OYAJI	1コイン8面
プレビリアン	4,375,100	ばあっち ILL	1コイン 50面クリア
快傑ヤンチャ丸	661,200	天真爛漫 田畠恒保教頭	1コイン 8面クリア
サンダーセプターII	342,780	ばあっち ILL	5面

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-31-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンクショット	118 × 105	TRT	プロ
ローリングサンダー（旧バージョン）	128,220	CH.	4面 3人設定
アウトラン（デスバレイ）	41,030,410	LEGEND	4'49"56 75秒設定
ギガス	366,190	モアイ	
バブルボブル（1P）	5,439,020	ばあっち ILL	2周目51面
怒号層圏（1P）	1,340,750	コナちゃん	
奇々怪界	480,900	ゆみゃん	11面
アレックスキッド（1P）	73,380	POO	3面
ピタゴラスの謎	259,780	POO	21面
カルノフ	154,150	ごっつあんちちち	3面 5人設定

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（旧バージョン）	502,320	EXTEND: THE A.S	最終面クリア
奇々怪界	477,950	ZAP（ナオジ）	2-2
アレスの翼（1P）	147,100	松井さん	
サイドアーム	1,907,300	EXTEND: THE A.S	1コイン 最終面クリア
バブルボブル（1P）	2,705,230	OVER LOAD KID	
ファンタジーゾーン（超ハード）	8,357,620	小池君	9面 ノーミス
ハレー彗星	4,224,930	松井さん	27面
のぼらんか	42,900	松井さん	
ガルディア	353,300	松井さん	

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	55,070,730	N.S	4'48"53
プレイウッド	5,423,800	AIQ＋恵一&恵美	
ザインドスリーナ	4,825,400	恵一&恵美	
サイドアーム	2,061,300	AIQ	1コイン 最終面クリア
プレビリアン	1,791,200	AIQ&DMB	
カルノフ	1,035,400	恵一&恵美	9面
サイキック5	667,900	マイナーTAN (GAW)	6面
ル・マン24	544,930	AIQ＋恵一&恵美	ゴールイン
ローリングサンダー（ニューバージョン）	349,460	AIQ の弟子	
ファミリースタジアム	134,000,000	俺は中日の落合さ!	52-0コールド 1R vs G

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	680,450	HRGⅡ-SREO	
パラデューク	102,860	HAMAD	46面
ドラゴンバスター	4,194,070	XPO-APEX	54面
ローリングサンダー	249,160	Y K	8面
快傑ヤンチャ丸	82,200	キャバスドール	
ラストミッション	362,900	AIM	
プレイウッド	450,860	たつや 島工	
アテナ	677,150	NON-LOGIC	
リブルラブル	1,309,400	HAMAD	
スペースハリアー	31,238,110	原場他由	

元町バンダナ　福井
福井県福井市中央1-12-5　☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆沙羅曼蛇（RED）	10,000,000＋α	GMC-キンタ (F・K)	15周1面
サイドアーム	2,154,800	GMC-キンタ (F・K)	全面クリア (1コイン)
グラディウス	2,222,200	CMC-キンタ (F・K)	5周4面 (最強)
ローリングサンダー（旧バージョン）	450,000	GMC-M・T	全面クリア 3人設定
バミューダトライアングル	2,450,000	GMC-キンタ & BDN	全面クリア コンティニュ
アルカノイド	879,060	I (M・T)	最終面
バブルボブル（1P）	5,204,800	GMC-M・T	100面 クリアせず
奇々怪界	405,280	GMC-INO	1周クリア
XXミッション	1,345,000	ただの中学生	

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	82,900	S.S	
サイドアーム	1,770,900	ART	
カルノフ	95,750	BBA	
奇々怪界	638,700	K.S	
バルトリック	312,490	K.I	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	128,080	YUJI	4面
★アレックスキッド	699,500	HCM-FOX	1コインクリア
ハレー彗星	1,648,800	さいとう	
ワールドカップ	全面クリア	B組-HID	
ファンタジーゾーン	12,738,430	SST	

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	35,584,490	OMAK TYPH USSP	4'51"93
ル・マン24	555,400	I ♥ YOU	
ピタゴラスの謎	466,120	AUT	44面
ローリングサンダー	925,600	AMP 静岡	
快傑ヤンチャ丸	860,500	BRU-ちゃん太	
サイドアーム	1,792,200	ニニニ	
アレックスキッド	153,970	BRU-1hz	4面1コイン
サイキック5	3,276,100	舞　奈	最終面クリア
カルノフ	330,000	BRU-1hz (ちゃん太)	4面
ダンクショット	7試合目116-116	高橋一穎	

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファミリースタジアム	年俸 5,000万円	GAUCHO	D対G 23-0
ローリングサンダー（ニューバージョン）	615,840	てらちん	最終面クリア 1コイン
サンダーセプターⅡ	426,040	DAZZLE HST	1コイン 6面ランクB
快傑ヤンチャ丸	1,138,600	DAZZLE TN-KO	1コイン2面 点かせぎあり
サイドアーム（1P）	2,393,000	DAZZLE TN-KO	1コイン 最終面クリア
アレックスキッド（1P）	138,720	DAZZLE HST	1コイン 4面
XXミッション	2,029,900	DAZZLE TN-KO	1コイン 全面クリア
バルトリック	481,720	DAZZLE TN-KO	1コイン 3面
特殊部隊ジャッカル（1P）	623,700	HELL	1コイン
麻雀シスターズ	25,300	DAZZLE McCA	

レジャックinUFO　岐阜
岐阜県各務原市藤原六軒町1-4　☎0583-83-4223

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンクショット（1P）	9試合目	J.P.F.	114×116 で負け
アウトラン（ヴァインヤード）	4'50"50	イニシャルビスケットの J.P.F.	車ノーマル 75秒以下同
★アウトラン（デスバレイ）	4'44"93	これが限界だ!! J.P.F.	左→左→右→左
アウトラン（ストーンヒル）	4'48"67	ん〜!? なんのことかな フフフ…	左→左→右→右
アウトラン（デュアルウェイ）	4'48"22	破壊大帝 J.P.F.	右→右→右→左
アウトラン（レイクサイド）	4'47"50	新・破壊大帝 J.P.F.	タイム優先
アレックスキッド（1P）	120,330	J.P.F.	3面 1コイン
奇々怪界	1,256,200	セガさん!もっと他社の新製品を入れて	4周目4面
エンデューロレーサー	46,147,355	下さい! 10ケ月で5本は少なすぎる!	3'51"69
源平討魔伝	全面クリア	そうは思いませんか読者の皆さん!!	ノーマル

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	552,470	EXTRA(ETE)	603"7 クリア
サンダーセプターⅡ	478,750	EXTRA (BIGBLAST)	全面クリア ランクA
カルノフ	999,999＋α	EXTRA (UUU,BFM)	全面クリア
快傑ヤンチャ丸	500,400	EXTRA (BFM&SIM)	8面ラスト
バブルボブル（2P）	7,522,350	EXTRA-MSS ＋(IMM&AGF)	全面クリア
プレイウッド	9,283,650	ZAP,MNI	80面＋α (1000パワ)
サイドアーム	1,921,000	EXTRA (MSS)	全面クリア
サイキック5	2,347,800	YASKUN	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	430,900	ASG-YW	全面クリア
ダブルドリブル	28	EXTRA (IMM & AGF)	14ゴール

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	386,700	本 田	10面 3人設定
カルノフ	457,530	K C	7面
バブルボブル（2P）	9,688,240	セントラル&ベニーズ	全面クリア
スーパーバブルボブル（2P）	7,993,200	DAZZLE (ボチャ＋JJN)	全面クリア
プレイウッド（1P）	506,950	吉田淳一	
ファミリースタジアム	年俸 5,300万	B.I	1回コールド 25対0
アレックスキッド（2P）	146,240	B.I & YAN	3面
怒号層圏（1P）	1,396,000	DAZZLE (DAZ-JR)	全面クリア
サイドアーム（1P）	1,536,800	セントラル&ベニーズ (ILM)	
ザインドスリーナ	2,172,370	セントラル&ベニーズ (ILM)	全面クリア

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	337,400	Spream-FKS	8面 3人設定
サンダーセプターⅡ	510,900	Spream-FKS	ランクB マスター
サンダーセプターⅡ（マーシャルスコア）	512,300	Spream-FKS	ランクB マーシャル
カルノフ	790,890	Spream-FKS	1コイン 9面
ル・マン24	599"0	Spream-FKS	タイム優先 64秒設定
奇々怪界	5,000,000＋α	Spream-FKS	8周目クリアでやめた
サイドアーム（1P）	1,972,000	Spream-FKS	1コイン 最終面クリア
スーパースプリント（1P）	109,130	FUN	1コイン 42面
沙羅曼蛇（1P）	3,988,600	Spream-FKS	1コイン 6-2
怒号層圏（1P）	1,425,100	Spream-FKS	1コイン 最終面クリア

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプターⅡ	478,630	CSP-MAD (NCR)	全面クリア ランクA
ローリングサンダー（ニューバージョン）	475,680	FPG (SHO)	全面クリア 5人設定
サイドアーム（1P）	2,100,400	HCM-NIX とてった	ノーミスクリア
快傑ヤンチャ丸	312,000	FPG (ETU)	8面
プレイウッド（1P）	9,999,990＋α	HCM-毛留名人はやめて MOLE	10時間22分
アルカノイドⅡ	1,097,890	HCM-毛留名人 やっぱり MOLE	全面クリア
サイキック5	6,142,500	HCM-NIX とてった	全面クリア
カルノフ	999,999	HCM-NIX とてった。ATCHI	全面クリア
アウトラン（海外版・レイクサイド）	54,933,560	HCM-NIX とてった	4'48"90 車イージー
アウトラン（海外版・デュアルウェイ）	52,724,900	HCM-NIX とてった	4'45"90

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	549,070	DAZZLE (TN-KO)	ゴール タイムなし
ファミリースタジアム（1P）	年俸 5,700万円	GAUCHO	D対G 29対0
怒号層圏（1P）	1,504,200	セントラル&ベニーズ (TAC)	1コイン クリア
カルノフ	999,999	セントラル&ベニーズ (ILM)	9面 1コイン
ローリングサンダー（ニューバージョン）	389,900	セントラル&ベニーズ (ILM)	1コイン ノーマル
サンダーセプターⅡ	460,390	セントラル&ベニーズ (TAC)	6面
妖魔忍法帖	3,232,300	PKA	ノーマル
快傑ヤンチャ丸	1,195,500	セントラル&ベニーズ (ILM)	
プレビリアン	1,380,200	CAT	20面 1コイン
ワンダーボーイ	1,328,650	晴央くんでいす	ノーマル

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	10,000,000＋α	SPREAM (FKS)	ZAP4回 ノーマル
スーパーバブルボブル（1P）	9,377,840	あっさーだよ	ノーマル
バブルボブル（2P）	9,421,490	PHENIX & FTB	100クリア ノーマル
スーパーバブルボブル（2P）	1,120,680	ACU-EPS＋GOD	ノーマル
カルノフ	999,990＋α	DNY-APEX	7面 ノーマル
ローリングサンダー	322,860	ブル&ブルⅡ	ノーマル
サンダーセプターⅡ	490,130	SPREAM (FKS)	全面クリア ノーマル
沙羅曼蛇	3,054,500	SPREAM (FKS)	4-5 ノーマル
恋のホットロック	1,211,300	?	ノーマル
ロードランナーⅣ	951,400	END	

ゲームコーナーエース　愛知
愛知県江南市赤童字町大堀101　☎0587-55-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバブルボブル（2P）	12,980,110	BROS(PUMPKIN &ルート2)	100面クリア
恋のホットロック（1P）	9,999,990＋α	BROS(ルート2,PUM,CHN)	ステージ102で達成
恋のホットロック（2P）	10,000,000＋α	BROS(すべらんかぁ&しげるくん)	ステージ99以上
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990＋α	BROS(PUMPKIN,今枝!)	ZAP共に5回
バブルボブル（1P）	9,999,990＋α	BROS(ルート2)	ZAP2回
アレックスキッド（1P）	604,700	BROS(ルート2)	全14面クリア
サイドアーム（1P）	3,007,000	BROS★高井麻巳子★(PUM)	1コイン 全面クリア
カルノフ	999,999＋α	BROS(ルート2, ATCHI)	1コイン 全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	512,000	BROS(PUMPKIN)	全面クリア
奇々怪界	9,999,990＋α	BROS★No.19 ゆうや!★	22周目の2面で達成

ゲームセンターヤマト　長野
長野県飯山市南町12-7　☎0269-62-4939

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ヴァインヤード）	29,605,560	久保田正人 ACN	5'10"00 車ノーマル
アウトラン（デスバレイ）	28,805,730	新免　悟 ACN	5'09"21 車ノーマル
アウトラン（ストーンヒル）	22,298,780	新免　悟 ACN	5'10"34 車ノーマル
アウトラン（デュアルウェイ）	33,331,700	久保田正人 ACN	4'54"81 車ノーマル
アウトラン（レイクサイド）	19,043,490	新免　悟 ACN	5'18"50 車ノーマル
ローリングサンダー（旧バージョン）	268,560	新免　悟 ACN	3人設定 8面
サイドアーム（1P）	1,856,100	田辺　昌之 ARCADIA	最終面クリア 1コイン
沙羅曼蛇（1P）	2,084,800	田辺　昌之 ARCADIA	3周目の6面 1コイン
怒号層圏（1P）	1,269,450	新免　悟 ACN	最終面クリア 1コイン
熱血硬派くにおくん	218,300	宮崎　直樹	ノーマル設定

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田川原田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプターⅡ	485,590	SPREAM(FKS)	マスター ノーマル
ローリングサンダー	207,740	ACU-KEI	7面
サイドアーム	1,744,200	つわもの	
怒号層圏（1P）	325,660	柴田章博	
バブルボブル（1P）	9,999,990	ACU-KEI	ZAP5回
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	GOD from PC 巣鴨	ZAP4回
ル・マン24	550,700	SPREAM(FKS)	598"1
アルカノイド	971,570	FANCY-YUR	
グラディウス	988,400	柴田章博	
サイキック5	611,200	バカおーみ	

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
XXミッション	1,403,000	鶴崎貴久	
ダンクショット（1P）	117×110	倉持政弘	1コイン 6ゲーム
バブルボブル（1P）	6,733,260	倉持政弘	全面クリア ZAPなし
バルトリック	369,250	谷川　誠	3面
サイドアーム	1,883,200	鶴崎貴久	全面クリア
ファイヤートラップ	1,000,000＋α	浜口　誠	9面で達成
ファンタジーゾーン	11,020,800	松山英豊	
怒号層圏	1,444,460	杉山忠則	全面クリア
妖魔忍法帖	2,230,900	舟橋弘樹	
沙羅曼蛇	2,582,200	杉山忠則	4-1

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇（1P）	3,973,700	KG (A,K,I)	6周目2面
奇々怪界	684,900	TAKAO,S	ノーマル
熱血硬派くにおくん	639,800	Y,W	ノーマル
アレスの翼	385,500	N,S	ノーマル
カルノフ	221,570	ASG-プロジェクトA子	ノーマル
快傑ヤンチャ丸	704,900	FSR// SUP	2面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	436,740	ASG-Y,W	全面クリア
サイドアーム	1,840,100	FSR//(SUP)	全面クリア
黄金の城	710,000	FUJ	ノーマル
アルカノイド	718,500	M,M	ノーマル 3機設定

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルノフ	215,000	BFM	3面ボス
サイドアーム（1P）	1,828,900	ガンシップ mKⅡ	全面クリア 1コイン
スーパーバブルボブル	6,957,900	MJV 水野	88面 ザップ2回
ローリングサンダー（ニューバージョン）	345,180	BFM	10面
怒号層圏	1,310,240	BFM	1コイン 全面クリア
沙羅曼蛇	2,372,500	BE	3周5面

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルノフ	999,999	FPG (MTS)	全面クリア
カルノフ	999,999	FPG (SHO)	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	486,560	FPG (SHO)	全面クリア 3機仕様
アレックスキッド（1P）	580,840	ZETA-YUZI	13面 3機仕様
快傑ヤンチャ丸	1,576,800	FPG (MTS)	全面クリア 3機仕様
サイドアーム（1P）	2,115,000	ZETA-YUZI	1コイン 全面クリア
ダンクショット	7面	FZR	1分30秒設定
プレイウッド	1,101,680	FPG (JIN)	1コイン 80面＋α
スーパーバブルボブル（2P）	8,754,350	FPG (SHO & MTS)	全面クリア
バブルボブル（2P）	7,547,550	ERO & XYZ	全面クリア

アスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニューアルカノイド	989,850	Ggt Pepper	最終面クリア
ローリングサンダー	286,560	ASKA	8面
沙羅曼蛇	2,435,900	NAO	4周1面
バミューダトライアングル（1P）	1,570,110	NAO	全面クリア
特殊部隊ジャッカル	484,000	キムラ	
アウトラン	49,983,780	ASKA	4'52"03
グラディウス	2,495,000	ミーハーはやと	
怒号層圏	1,293,010	UPI	最終面クリア
スーパーバブルボブル	3,903,520	Sgt Pepper	62面
妖魔忍法帖	2,282,500	NAO	4周目

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アウトラン（デュアルウェイ）		TEN	4'45"93 車イージー
ローリングサンダー（ニューバージョン）	332,020	春から芸大生♥ 水島みーな♥	ノーミスクリア 3人設定
★ロードランナーⅣ（1P）	7,590,780	あんぐ商事	120面
アレックスキッド（1P）	169,010	M・BOY	4面
サイドアーム（2P）	1,829,600	ZEN-CHAN & NEC	共にノーミスクリア
カルノフ	999,999	点かせのRくん	9面
サイキック5	1,903,200	グレンダイザー	全面クリア
スーパーバブルボブル（1P）	8,803,290	JADOじゃないぞ。…くやしいよ。	ZAP3回 94面
快傑ヤンチャ丸	758,900	宮川正信	6面
サンダーセプターⅡ	427,860	こだまのあんちゃん	全面クリア ランクB

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	339,920	明円栄一	8面
カルノフ	999,999	みやもと & KYU	1コイン 全面クリア
バブルボブル（1P）（ノーマル）	9,884,260	裸亜具 LGQ	7周目53面 1コイン
アウトラン（デュアルウェイ）	41,814,990	吉田賢司	4'52"71 75秒設定
ハングオン	31,322,490	Y.S	4'47"28
奇々怪界	794,950	M.BOY	2周
怒号層圏（1P）	1,417,230	RX-JYU	1コイン 全面クリア
サイドアーム	2,056,100	みやもと	全面クリア ノーミス
ロードランナーⅣ	2,595,720	ACC	1コイン 59面
アレックスキッド	230,280	裸亜具 LGQ	5面 1コイン

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,166,900	STAC-HES & AMI	3周5面
パルパルークの伝説	632,040	ROCKY	
怒号層圏	364,990	ROCKY	1コイン
バブルボブル（1P）	5,482,630	豊田功 & 加藤一馬	1コイン 100面クリア
スーパーバブルボブル（1P）	5,437,670	豊田功 & 加藤一馬	100面クリア 1コイン
スラップファイト	1,875,000	STAC-HES & AMI	255エリア 2Pなし
ミスター五右衛門	137,150	兵田のアホ	
奇々怪界	531,000	AMI-木村貴男 & HES	2周目4面 最強
快傑ヤンチャ丸	989,500	ROCKY	2面目 点かせぎ
サイドアーム	1,913,000	加藤一馬	最易 1コイン

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	9,999,990＋α	ACC	ノーマル 1コイン
サイドアーム	1,958,600	Sergeant Pepper	全面クリア
バルトリック	232,820	KPU	4面目
ザインドスリーナ	1,328,910	V-MAX	全面クリア
快傑ヤンチャ丸	196,800	YOU CAN	
ローリングサンダー	255,380	V-MAX	
アルカノイド	170,710	石村	11面目
カイロスの館	302,000	N.F	5面目
ギガス	365,320	アルゴス	
サイキック5	236,300	BBB	2面目

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	438,760	HART ZAPMAN35	10面 3人設定
アウトラン（ヴァインヤード）	4'55"37	HART A★B★E&EQU	80秒設定 イージー
アウトラン（デスバレイ）	4'49"71	HART A★B★E&FZR	同上
アウトラン（ストーンヒル）	4'50"93	HART A★B★E&TEN	同上
アウトラン（デュアルウェイ）	4'48"25	HART A★B★E&TAK	同上
アウトラン（レイクサイド）	4'47"03	HART A★B★E	同上
カルノフ	571,190	ナムコクラブNo1 KYOKO.G	9面面数優先 3人設定
ハングオン（ライドオンタイプ）	41,134,970	HART-EQU てっち21	ゴールイン 4'42"49
サイキック5	2,521,000	HART-TEF	最終面
奇々怪界	666,300	HART-EQU てっち21	2周目7面

なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	477,570	家高周司	全面クリア 3人設定
サンダーセプターⅡ	435,930	MAE	ランクB 全面クリア
アウトラン（デスバレイ）	41,738,130	K,M	4'54"68 車ノーマル
カルノフ	693,430	ラリホーアント	ノーマル
サイドアーム（1P）	1,839,200	FM,FM 間いとらん	全面クリア
バブルボブル（1P）	9,999,990	(HCM)FOX	ZAP3回
妖魔忍法帖	1,740,700	OPN	ノーマル
快傑ヤンチャ丸	816,400	KAZ,TAKI	ノーマル
アルカノイド	1,043,230	YUCKY	全面クリア ノーマル
奇々怪界	667,350	池ちゃんです	ノーマル

プレイシティキャロット京橋店　大阪
大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19　☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	353,120	IOO寝屋川の会長 GRA	8面 3人設定
カルノフ	999,999	IOO寝屋川のSTR	最終面
サイドアーム	1,844,600	AMC-カヤ島のARK	最終面クリア
プレビリアン	1,890,100	KJG-HEGURI	20面
アレックスキッド	132,480	KAZ・TAKI	3面
アウトラン（レイクサイド）	4'56"15	GAW from 工大前のかおり	タイム優先
プレイウッド	1,040,590	KJG-YUKIK	80面クリアの点数
バルトリック	257,530	AMC-カヤ島のARK	3面
ザインドスリーナ	655,250	岡本沙織	
沙羅曼蛇	787,400	GAW from 工大前 999	1周目6面

ゲームセンターニュー光　大阪
大阪府大阪市南区心斎橋筋2-33　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	231,720	グロウ	15面 難易度B
ローリングサンダー（ニューバージョン）	126,600	アカ	4面 3人設定
サイドアーム（1P）	184,400	ムラマツ	
サイキック5	75,300	山田太郎	難しい 2面
奇々怪界	118,650	ヒサマツ	ランクC
カルノフ	178,830	ヒカリです	やや難
ピンボールアクション	734,480	飯村たかし	ノーマル
ハレー彗星	629,660	ララバイ	6面
サイドポケット	110,000	ホッカイ	ノーマル
1942	251,420	ゲームのタカ	ラウンド7

アポロゲームセンター　大阪
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野1-5-13 アポロビル6F　☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（旧バージョン）	268,430	BF 2	
カルノフ	650,950	?	9面
ダンクショット	111 対 111	SSS	6面
プレイウッド	754,600	AOK	1コイン
アレックスキッド	168,700	Q	
ハリウッドヒート（ピンボール）	14,036,210	TBY	
ティードオフ	+9	TAK	2コインクリア
ピタゴラスの謎	331,000	OI	

ビデオゲームレーダー　大阪
大阪府大東阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	75,780	大塚	3面
サイドアーム	1,836,300	POP連盟生駒のカブくん	1コイン 全面クリア
ガルディア	999,900＋α	めぞん一刻	2周目4面
快傑ヤンチャ丸	403,560	堀井	
バブルボブル	1,900,920	ミサト♥	2コイン71面
熱血硬派くにおくん	835,000	吉本 & 木村	2コイン4面
沙羅曼蛇（1P）	1,429,800	AKINA♥	2周目5面
怒号層圏（1P）	385,700	ビーバップハイスクール	ノーマル
グラディウス	1,039,000	奥田 & 成川	3周目1面
ポールポジション	64,550	H・R・C	テストコース

ハイテクセガ103　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム（1P）	1,849,400	AI-無頼拳	1コイン 全面クリア
ピタゴラスの謎	420,100	寺田篤弘	
アレックスキッド	164,460	AI-BAD	
ティードオフ	+2	INO-HH	1コイン 22ホール
奇々怪界	593,650	XYZ	13面
カルノフ	818,370	石本良史	
アウトラン（レイクサイド）	41,207,930	天夏冬	4'52"2
スペースハリアー	32,466,140	OKEICHAN	1コイン ノーミス
ギガス	185,200	ゴリラ	
カイロスの館	265,500	103	

マイコンゲームI,B & ZONE　兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カルノフ	852,340	POO	ノーマル 1コイン
ザインドスリーナ	867,200	カノウ	ノーマル 1コイン
スラップファイト	9,999,990	MAPPY-HN	ノーマル
ティードオフ	19ホール13	高山千夏	1コイン
バブルボブル	6,868,000	FUGA,CAS ふじわらせいじ	ZAP3回 81面
奇々怪界	9,999,990	RUN	24面
ビッグイベントゴルフ	−9	まえだ	1コイン
ワールドカップ	7-0 VICTORY	イケダ	1コイン
アルカノイド	1,062,410	PON	ノーマル
ファンタジーゾーン	11,097,300	KAZ…TAKI	ランクC

アミューズメントファンシティローレンI & II　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24	314,430	松本利也	
サイドアーム	1,816,600	加納真樹	
バブルボブル（1P）	2,776,200	山田清陽	
特殊部隊ジャッカル（1P）	192,400	こんどうたいち	
怒号層圏（1P）	93,140	大亦 努	
沙羅曼蛇（1P）	2,730,900	名倉勝之	4周目4面
ASO	2,416,280	大亦良典	最終面クリア
アテナ	340,100	深本浩之 DON2	ラストワールド
ロードブラスター	296,000	小池崇文	9面
奇々怪界	433,000	田中雅人	

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（2P）	5,115,240	森 利守	100面クリア ハード
ル・マン24	554,080	GAB	608"7
カルノフ	379,390	CCB	ノーマル4面
バミューダトライアングル	441,030	YZF 森田	ランク1
サイキック5	558,500	後藤	ノーマル 6面途中
快傑ヤンチャ丸	477,500	CCB	2面5人設定
ローリングサンダー（旧バージョン）	226,860	AGO	4面ノーマル
恋のホットロック	9,999,900	HOTSNOW	22周と1面 5人設定
アルカノイド	799,950	?	1コイン 最終面
奇々怪界	503,700	原田敏之	8面途中 5設定

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	28,577,920	モモンガ 桜下	5'09"18 75秒設定
ローリングサンダー（ニューバージョン）	398,760	杉 岡	5人設定 10面クリア
沙羅曼蛇	2,426,300	IHO	3周? 5機設定
ファンタジーゾーン	105,980	Pohda,Y 可愛いい女の子	ノーマル
ダンクショット		新堀 他1人	4チーム目

高知プレイハウスウイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	50,318,300	·R·	4'53"96 車イージー
アルカノイド	1,146,210	MPS REO SPEEDWAGON	全面クリア
スペースハリアー	28,372,090	·M·	全面クリア
バブルボブル（1P）	6,133,870	窪田泰士	100面 2回ZAP
スーパーバブルボブル（2P）	2,101,910	ゆうさい &·M·	55面
沙羅曼蛇（1P）	4,167,700	S··	5周目5面 1コイン
怒号層圏（1P）	1,297,500	KAZU	1コイン 全面クリア
奇々怪界	2,838,800	小松豊一	8周目8面
ザインドスリーナ	9,999,990+α	OFF	全面クリア ノーマル設定
アルゴスの戦士	4,378,260	小松一豊	全面クリア

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アレックスキッド	120,000	KOB	4面
ブレイウッド	903,370	さいとう	80面 1コインではない。
ローリングサンダー（ニューバージョン）	123,980	NMO	3人設定
サンダーセプターII	329,460	ABE	1コイン
サイドアーム	1,801,400	HIT	最終面クリア
アルカノイドII	1,131,450	おさむ	1コイン
ザインドスリーナ	132,550	ながの	ノーマル
快傑ヤンチャ丸	100,000	OTA	ノーマル
奇々怪界	327,950	奇太郎	ノーマル
XXミッション	629,100	聖心女子大学院	ノーマル

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-22-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	416,240	HAN	10面クリア
サイドアーム	1,849,700	由紀子	全面クリア ノーマル
カルノフ	641,200	みやさん	ノーマル
アルカノイド	1,137,060	ERI	ノーマル
アレスの翼	762,500	少女隊	ノーマル
グラディウス	626,100	H·Y	ノーマル
怒号層圏（1P）	159,150	江田島平八	ノーマル
プレビリアン		南野のはいったあとトイレはくさかった	ノーマル 46面クリア

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バルトリック	1,487,190	GMC.えるす	5面
★サンダーセプターII	517,900	GMC.えるす	マーシャル ノーマル
バミューダトライアングル	1,656,610	GMC.えるす	最終面クリア
ロードランナーII	3,311,870	BA·BA	7面
サイドアーム	2,149,200	GMC.ZEUS	最終面クリア
パニックロード	9,000,000+α	GMC.えるす	97面
サイキック5	7,428,100	GMC.えるす	最終面クリア
ローリングサンダー	378,060	XYZ.XYZ	10面
アウトラン	33,773,290	GMC.えるす	タイムわからん
奇々怪界	419,350	GMC.DURAN	8面 ランクアップ

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（NEW）（デュアルウェイ）	50,032,160	KCH-LOOFA H·TAG	4'48"4 0車ノーマル
ローリングサンダー（ニューバージョン）	435,630	MGF EVE	全面クリア 3人
サイドアーム（1P）	2,111,900	MGF NYA	全面クリア ハードランク
☆バルトリック	782,570	MGF NYA	7面 ノーマル
サイキック5	6,576,500	CAN	全面クリア ノーマル
カルノフ	714,110	MGF EVE	7面 3機
奇々怪界	8,057,250	GACHAPIN	20周目7面 ノーマル
怒号層圏（1P）	1,407,260	KCH-LOOFA H·TAG	
ブレイウッド（1P）	1,228,450	MGF EVE	53面 1コイン
特殊部隊ジャッカル（1P）	845,400	MGF 淵野	最終面クリア 1コイン

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-1941

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	44,039,730	フォゾン一刻(DON)	4'54"21 車ノーマル
アルカノイド	1,000,000	フォゾン一刻(DON)	
サンダーセプターII	384,600	フォゾン一刻(DON)	5面 ランクB
奇々怪界	9,999,900+α	フォゾン一刻(DON	
XXミッション	9,999,900+α	フォゾン一刻(NAO)	
ローリングサンダー	290,310	フォゾン一刻(P!/)	8面
バルトリック	174,000	フォゾン一刻(DON)	
怒号層圏（1P）	316,090	フォゾン一刻(DON)	
ラッシュ&クラッシュ	115,900	フォゾン一刻	2周2面
沙羅曼蛇（1P）	9,999,900	フォゾン一刻(DON)	16-5

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏（1P）	135,700	田崎真也	50円で 2ゲーム
ダンクショット（1P）	114 対 107	松下力也	4試合目
バルトリック	315,490	橋本佳尚	3面
アレックスキッド（1P）	131,980	橋本佳尚	4面 5機設定
サイドアーム（1P）	1,854,600	片山道久	10面 ノーミス
ローリングサンダー（ニューバージョン）	373,910	片山道久	10面
快傑ヤンチャ丸	1,037,500	片山道久	10面
ファミリースタジアム	13-0 パーフェクトゲーム	片山道久	3回コールド
ツインビー（1P）	4,658,950	前田 徹	27面 50円2ゲーム
グラディウス	1,027,700	前田 徹	3周目2面

旭サービス都城店6Fプレイランド　宮崎
宮崎県都城市栄町20-1　☎0986-24-3300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキック5	633,800	AGF-YAN	1コイン 3面
恋のホットロック（1P）	9,999,990+α	AGF-YAN	ノーミス 20周目5面
恋のホットロック（1P）	9,999,900+α	AGF-WIN	19周目1面で達成
快傑ヤンチャ丸	610,800	日本一スケベな塩つか君です(AGF)	ループゲームなし クリア
ザインドスリーナ	9,999,990+α	AGF-TER AGF-YAN	ベリーハード 全面クリア
奇々怪界	9,999,990+α	AGF-YAN	26周目8面 ハードランク
バブルボブル（1P）	4,023,160	AGF-WIN	ZAP1回 ベリーハード
スーパーバブルボブル（1P）	3,036,560	AGF-WIN	コマンド使用なし 62面
クラッシュロード	155,000	Mr.しんもり.お OF AGF	1コイン 4面
アルカノイド	1,038,780	AGF-ELF こと Mr.しんもり	最終面クリア 1コイン

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	5,062,240	絶対POW	75面
サイキック5	366,800	恵子さん,好きよ…♥	
ブレイウッド	333,880	SURPASSER R.T	8面
快傑ヤンチャ丸	1,047,100	富田優一	
ダークミスト	332,960	SURPASSER R.T	2面
バルトリック	245,170	SURPASSER KEN II	3面
カルノフ	233,660	山下茂樹	4面
パニックロード	1,071,000	SURPASSER LEE	11面
サイドアーム	1,798,100	SURPASSER KEN II	最終面
アウトラン	48,393,150	POW 御中	

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザインドスリーナ	469,930	瀬川 中也	4面
バルトリック	128,800	権藤雄一郎	2面
プレビリアン	703,500	江見 雅和	23面
特殊部隊ジャッカル（2P）	147,000	木下 & 板谷 VS.R.R 大学堂	トータル スコア
XXミッション	1,485,200	保田 正人	ノーマル
ラストミッション	382,700	谷口 幸昭	最終面
カルノフ	105,420	小島 敬輝	3面
サイドアーム（2P）	209,100	本井 大作 & 若杉 利行	トータル
サイドアーム（2P）	219,700	田中英四郎 & 若杉 利行	トータル
ローリングサンダー（ニューバージョン）	197,720	倉掛 寿隆 & T.O.S.	6面 3人設定

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	326,600	SDH	8面クリア 3人設定
ローリングサンダー（旧バージョン）	403,600	GARU	3人設定
サンダーセプターII	475,160	NOM	マスター
アウトラン（レイクサイド）	4'55"25	NOM	75秒設定
★ル・マン24	583,910	NOM	601,1 64秒設定
奇々怪界	9,999,990	木野こうじ	22-6 1コイン
サイドアーム	2,001,600	NMC	全面クリア 1コイン
サイキック5	4,189,500	ナマコ軍団	全面クリア 1コイン
スーパーバブルボブル（1P）	9,088,070	NOM	6周66面
沙羅曼蛇	3,426,400	NOM	1コイン5周 4面3機設定

タイトピア木屋町店　愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	4,858,880	SURPASSER R.T	99面 ノーマル
ハングオン	30,600,900	NI9ゆうゆKACHI	4'47"59
ザインドスリーナ	1,531,120	徳永貴忠	全面クリア
奇々怪界	1,014,000	SURPASSER R.T	2周目
怒号層圏	336,080	BDB	
サイドアーム	1,776,000	高月ゆかり	全面クリア
怒	281,800	塾生一号 山ざる金歯	ノーマル
快傑ヤンチャ丸	615,900	中森明菜	
ダークミスト	267,580	GAG の正田	
スターフォース	8,837,500	SURPASSER KEN II	エリア65 ノーマル

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイドアーム	1,859,100	福 田	1コイン 全面クリア
アルカノイド	294,200	足切り 松尾良一	16面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	349,200	池田正寿	全面クリア
スーパースプリント（1P）	21,100	山口 健	1コイン 8レース
沙羅曼蛇（1P）	2,469,000	山口 健	1コイン 4周目3面
奇々怪界	564,900	福 田	2周目2面
サンダーセプターII	269,100	山口 健	4面
源平討魔伝	999,900	山口 健	全面クリア
XXミッション	1,209,800	H.R.X	ノーマル設定
エンデューロレーサー	1,524,012	H.R.X	3面

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ティードオフ	22 ホール -4	村田なおや	
沙羅曼蛇	1,963,900	K.K	
ダンクショット	CLC 112×109	GOD	
アレックスキッド	166,830	GOD	
バブルボブル（1P）	3,926,350	じょしちょあー	84面
バブルボブル（2P）	4,731,710	じょしちょあー えっくす	91面
サイドアーム	1,827,300	永山盛次	最終面クリア
スラップファイト	4,959,610	えっくす	
ザインドスリーナ	1,848,070	永山盛次	
妖魔忍法帖	3,035,790	えっくす	

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

読上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

ＮＥＣ



僕は，ＰＣ－6601ＳＲを持っているのですが，この機種に，一番マッチしているプリンタを教えてください。

〔神奈川県厚木市・内山崇行13才〕



ＰＣ－6601ＳＲに１番マッチするプリンタはＰＣ－ＰＲ４０５（価格69,800円）です。

ＰＣ－6601ＳＲには，Ｎ60ＢＡＳＩＣやＮ66ＳＲ－ＢＡＳＩＣなど，各モードがあり，ＬＣＯＰＹ命令による，プリンタへの出力フォーマットがちがいます。

すべてのモードでＬＣＯＰＹを可能にしているのがＰＣ－ＰＲ405です。その他，Ｎ66ＳＲ－ＢＡＳＩＣではひらがなの出力も可能になります。

ひとつ注意が必要なのは，ＰＣ－ＰＲ405は24ドットのプリンタですが，ＰＣ－6601ＳＲに付属の日本語ワープロのソフトでは16ドットの出力になってしまいます。24ドットの出力をするには何か市販のソフトが必要になります。

〔回答者：Mr.66〕



ＰＣ－6031で，２Ｄや２ＤＤのディスクで，読み込んだり，書き込んだりできますか？

〔佐賀県鹿島市・Ｚ80 15才〕



ＰＣ－6031は，片面のディスク・ユニット(1D)を使っていますが，２Ｄや２ＤＤのディスケットを使用することも可能です。

ただし，２ＨＤのディスケットはまったくちがう磁気特性なので使えません。

〔回答者：Mr.60〕



Ｎ80－ＢＡＳＩＣのシステム・ディスク（ＰＣ－8037－２Ｗ）がほしいのですが，価格を教えてください。

〔新潟市・斉藤隆二14才〕



ＰＣ－8037－２Ｗは，7,000円で販売しております。これは，ＰＣ－8001mkII／ＰＣ－8001mkIIＳＲのＮ80－ＢＡＳＩＣモードで使用可能ですが，2Dディスク・ドライブ（ＰＣ－80Ｓ31Ｋなど）が必要です。

〔回答者：やっちゃん〕



ぼくは，ＰＣ－8801mkIIＳＲのユーザーです。今度，パソコン通信をはじめたいと思っているのですが，このパソコンに対応しているモデムには，どのようなものがありますか?.

また，ＰＣ－ＶＡＮの入会の方法も教えてください。

〔京都府相楽郡・中川義一〕



ＮＥＣのＰＣ－8800シリーズに接続可能なモデムには，ＰＣ－8801－12（モデムモード）・ＰＣ－ＣＭ201／202などがあります。

モデムボードは，パソコンの拡張スロットに接続して使用するタイプのモデムで，ＰＣ－ＣＭ201／202は外付けタイプです。

どのモデムも，ＰＣ－ＶＡＮにアクセスすることは可能ですが，通信速度という点では，ＰＣ－ＣＭ202のほうが良いでしょう。というのは，モデムボードＣＭ201は，通信速度が300ボーですが，202は1200ボーにも対応していますので，より高速な通信が楽しめます。

つぎに，ＰＣ－ＶＡＮの入会方法をご説明します。

(1)電話による申し込み

直接ＰＣ－ＶＡＮ事務局 ☎03-454-6909に連絡してください。

(2)利用申し込み書による申し込み

パソコン・ショップなどにあるカタログに付いている『ＰＣ－ＶＡＮ利用申込書』に必要事項を記入しＰＣ－ＶＡＮ事務局にご送付ください。

●利用料金

加入料金	3,000円
月額料金（接続料金）	3分20円

（ローカル電話代は含みません）

〔回答者：永吉〕



ＰＣ－88シリーズ用ビデオアート・ボードは，増設ＲＡＭとしても使えると聞きましたが，本当でしょうか？。

また，その特徴も教えてください。

〔埼玉県越谷市・久保憲一14才〕



ＰＣ－8801－17（ビデオアート・ボード）は，増設ＲＡＭとしても利用できます。

また，ボード上のディップ・スイッチによってカード番号の設定ができますから，他の増設ＲＡＭとの併用も可能です。

ＭＲやＭＨなどでは，128ＫＢが標準で実装されています。この場合は，カード番号を１に設定して使用する必要があります。他の機種で増設ＲＡＭを使用していない場合０に設定します。

ただし，増設ＲＡＭとして使用している場合はビデオアート画面は利用できません。

このビデオアート・ボードは，本体の画面とは別に横320×縦200ドットでドットごとに65,536色の表示ができます。

また，ビデオに録画したり，自作のＶＴＲ画像との重ね合わせや，テロップを流したりすることが可能です。別売のビデオデジタイズ・ユニット（ＰＣ－8801－18）を併用することで，ビデオ画像の取り込みも可能です。

機能仕様は，以下のとおりです。

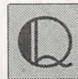
１．解像度
横320×縦200ドット

２．色数
65,536色
１ピクセル16ビット
(Green:6ビット，Red:5ビット，Blue:5ビット）

３．ＶＲＡＭ
128ＫＢ（ＰＣ－8801－02コンパチ）

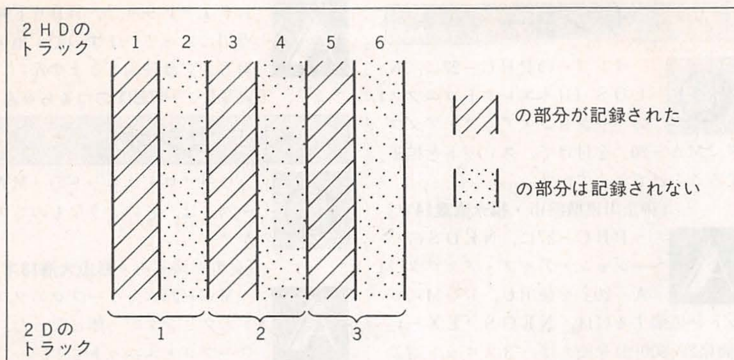
４．入出力コネクタ
・アナログＲＧＢ入力（Ｄサブ15ピン）
・ビデオ入力（ピン・ジャック）
・アナログＲＧＢ出力（Ｄサブ15ピン）
・ビデオ出力（ピン・ジャック）
・デジタイズ
（ビデオデジタイズ・ユニット接続用）

〔回答者：永吉〕



ＰＣ－88のＭＲやＭＨで，２Ｄのディスクに書き込むと，他の88シリーズでは，読み込みができなくなると聞きましたが，本当でしょうか？。

〔長崎市・山口　一16才〕



《第1図》2Dと2HDのちがい



88MR/MHは，2HDと2Dの両方の5インチ・メディアを読み書き可能です。2HDの容量（1MB）を記録するためには，フロッピーディスクのトラックの幅を2Dタイプの½にする必要があります。2HDではトラックの数を多くし，高密度に記録することで1MBのデータを記録可能にしているのです（第1図参照)。そのため88MR/MHのドライブのヘッドは従来の8800シリーズ（5インチ2D）のものとくらべて，幅が½になっています。

つまり，MR/MHで書き込みを行なうと2Dのトラックの半分の部分しか書き込みができないのです。この状態でもMR/MHで使用する場合はまったく問題がありませんが，2Dのドライブ（幅が広いヘッド）で，このメディアを読むと記録されていない部分も同時に読んでしまうためここの部分のノイズを拾って，エラーが起りやすくなります。

MR/MHで書き込んだ2Dが他の8800シリーズで100%読めないというわけではありませんが，MR/MHの2Dモードで使用したメディアは「MR/MH専用」として使用したほうが良いでしょう。

〔回答者：**展生**〕



僕は，PC−8801mkIIを持っています。今度，PC−8801−11（サウンド・ボード）を買って，拡張スロットに，ボードを差し込んでいろいろやってみましたが，エラーばかりでます。どうすれば，SRのようにきれいな音になりますか？。

〔栃木県佐野市・**阿部直之14才**〕

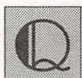


サウンド・ボードは，V2モードを持っていない機種でも使用可能です。PC−88mkIIではサウンド・ボードに付属のカセット・テープから拡張BASICを読み込んで使用します。88mkIIの場合，“msc88”という拡張BASICプログラムをロードし，実行します。

なお，サウンド・ボードにはスピーカはついていませんので，アンプやラジカセなどに接続しないと使用できません。

また，市販のソフトはサウンド・ボードに対応したものでないと音はでません。

〔回答者：**展生**〕



PC−8801mkIIFRの汎用I/Oポートは，P6やMSXなどと互換性があると聞いたのですが，アタリ仕様のジョイスティックは使用できるのでしょうか？。

〔東京都品川区・**匿名希望14才**〕



PC−8801mkIIFRで使用できるジョイスティックには，キーボード・コネクタを使用するものと，汎用I/Oポートを使用するものの2種類があります。

アタリ仕様のジョイスティックは汎用I/Oに接続できますが，対応していないソフトウエアでは使用できません。

〔回答者：**やっちゃん**〕



PC−8801mkIIを持っているのですが，このパソコンでCOBOLを使うには，どうすればよいのでしょうか？。

〔愛知県額田郡・**高橋善広19才**〕



COBOLはBASICとちがいコンパイラ形式の言語です。BASICの場合は作ったプログラムのソースを1行ずつパソコンのBASICインタプリタが機械語に翻訳しながら実行しますが，COBOLでプログラムを作る場合は，プログラムができるとCOBOLコンパイラで，プログラム全体を機械語に翻訳した別のプログラムを作ります。実際に，プログラムを動かすときは，この機械語のプログラムを使うことになるのです。

これらの作業やプログラムを実行させる環境がCP/MというOS（オペレーティング・システム）なのです。

BASICの場合は，このOSの役目をBASICインタプリタが兼ねていましたが，COBOLなどの言語は，BASIC上で動作できないので，OSも同時に購入する必要があります。COBOLコンパイラは，いくつかのソフト会社から販売されています。また，OSはNECやソフト会社などから販売されていますが，使うCOBOLの種類によっては，使うCP/Mが指定されているものがありますので，よく販売店やソフト会社に確認の上，購入してください。

〔参考〕
CP/M（Ver2，2）NEC
PS88−104−2W（5インチ2D）
価格 38,000円

〔回答者：**88インタプリタ**〕



ぼくは，PC−8801FHを持っています。先日，ROMのN−BASICを立ちあげて，ディスク・ドライブを使うとすると，エラーがでてしまいました。

N−BASICで，ディスクを使うには，どうすればよいのでしょうか？。

〔大阪府豊中市・**FH最高!!13才**〕



PC−8801mkIIFR/MRやPC−8801FH/MHで，ディスク・モードのN−BASICを使用する場合は，本体のBASICモード・スイッチをV1，スピード・スイッチをSに合わせます。

そして，PC−8801mkIIFR/MRではディップ・スイッチ2−7をONにしてください。PC−8801FH/MHでは，システム・セットアップで，内蔵FDDI/Fの状態を“使用”にします。

この状態で，本体の立ちあげを行ないます。立ちあげに際しては，ROM−BASICでも，N88−DISK BASICでもどちらでもかまいません。

立ちあげ終了後，ドライブ1に，N−BASICのシステム・ディスクを挿入します。N88−DISK BASICで立ちあげている場合には，ディスクを入れ換えてください。

N−BASICのシステム・ディスクをセットしてから，NEW ON 1とキーボードから入力して，リターン・キーを押してください。以上の操作によって，ディスク・モードのN−BASICを使用することができます。

〈注意点〉
・N−BASICの システム・ディスクがない場合には，PC−8034−2W（価格5,000円)をお買い求めください。
・PC−8801mkIIMR/PC−8801MHに付属のシステム・ディスクで1度，N88−DISK BASICまたは，N88−日本語BASICを立ちあげるとディスク・ドライブが2HDモードになり，“NEW ON 1”でN−BASICに切り替えても，ディスクのアクセスができませんので，2Dのシステム・ディスクを作った上で使ってください。

〔回答者：**雄太郎**〕



僕は，PC−8801mkIIFRを持っているのですが，ガイドブックや本を見てもSAVEができません。そこで，ディスクにSAVEする方法を教えてください。

〔新潟市・**匿名希望13才**〕



まず，“SAVE”，“LOAD”や“FILES”等を使用するためには，ディスクBASICを使用することが基本です。

もし，ROM－BASICを立ちあげて“SAVE”や“LOAD”といったディスクに関するコマンドを入力した場合には“Feature not available”（利用不可能な機能を指定した）と言うエラーとなります。

“SAVE”，“LOAD”やFILE関係のコマンドは，本体のBASIC－ROMの中には持っておりません。システム・ディスク上に持っておりますので，システム・ディスクを使用して，DISK－BASICとして立ちあげたときに，ディスク・コードとして，RAMに読み込まれ使用可能となります。

注意事項としては，

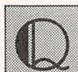
本体はディップ・スイッチ2－7を“ON”にして，“5インチ，ディスクを使用する”の設定にしておく。

“SAVE”のときは，ディスクのプロテクト・シールをはがしておく。

“SAVE”を行なうディスクは，フォーマットが済んでいるものを使用する。

以上のようなことに注意してください。

〔回答者：**雄太郎**〕

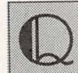


PC－8801FHを買おうと思うのですが，これで，今までのFRやSR用のソフトは，すべて動きますか？

〔東京都三鷹市・**守屋裕之介12才**〕



FH／MHはいままでのPC－8800シリーズとの互換性を十分考えて設計してあり，ほとんどのソフトは使用できます。ただし，クロック周波数が4MHzでなければ動作しないものや，絶対アドレスを操作しているものには，一部動作しないものもありますので注意してください。〔回答者：**NoP**〕



PC－9801VM用のサウンド・ボードを買いたいと思うのですが，どのようなものがありますか？

値段や機能などを教えてください。

〔愛媛県松山市・**熊　勝則12才**〕



PC－9801VM用のサウンド・ボードとして，PC－9801－26Kがあります。

価格は，25,000円で，つぎのような機能をもっています。

まず，PC－9801－26Kでは，FM音源3重和音とPSG音源3重和音の8オクターブ6重和音の演奏ができ，その音色についても，フルートやベルの音からUFOのような音まで81種類用意されております。また，独自の音を作ることも可能です。

他には，アタリ仕様のジョイスティックの接続端子も内蔵しています。

〔回答者：**ゴンザレス伊藤**〕

サンヨー



サンヨーのPHC－27に，NEOS（日本エレクトロニクス）のバージョン・アップ・アダプタ「MA－20」を付けて，スロットを拡張することはできますか？

〔神奈川県横浜市・**福永直哉14才**〕



PHC－27に，NEOSのバージョン・アップ・アダプタ「MA－20」を使用し，ROMスロットを拡張するには，NEOS「EX－4」（価格29,800円）を使えば，3スロット増設可能です。〔回答者：**ウェイビー**〕



WAVY77（PHC－77）のサウンド機能には，AY－3－8910（FM音源）相当のものが入っているようですが，独自のものですか？

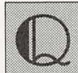
〔神奈川県横浜市・**洲崎　宏**〕



独自のものではありません。AY－3－8910の相当品で，ソフト的に互換性があり，集積度をあげた，ゲートアレイを使用しています。

〔回答者：**ウェイビー**〕

ソニー



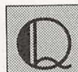
HB－F1で，電源をACアダプタにしたのはどうしてですか？。

〔青森県八戸市・**音喜多則隆14才**〕



電源をACアダプタにしたのは，本体を小型化するためです。今までのパソコンは，大きくてじゃまになりやすかったので，電源部分を外付けにしたのです。

〔回答者：**HITBITのつるちゃん**〕



MSX用ディスク・ドライブのHBD－30Wは，X1やFM77でも使用できますか？。

〔大阪府吹田市・**品田良孝15才**〕



残念ながら，HBD－30WはMSX専用で，他の機種では使用できません。

〔回答者：**HITBITのつるちゃん**〕



ぼくは，MSX2のHB－F1を持っていますが，今度，フロッピーディスク・ドライブを付けたいと思っています。どのようなものがありますか？。

〔愛知県岡崎市・**天野健彦16才**〕



ソニーからは，HBD－30W（価格49,800円）が，でています。

これと F1を接続するには，HBK－30（価格20,000円）が必要です。

〔回答者：**HITBITのつるちゃん**〕



SONYのAVクリエーターHBI－F900は，HB－F900以外の他のMSX2パソコンと組み合わせて使うことはできますか？。

〔東京都文京区・**矢口　卓15才**〕



HBI－F900は，HB－F900専用になっていますので，他のMSXでは使用できません。

〔回答者：**HITBITのつるちゃん**〕

カシオ



ワープロ・ユニットの「MW－24」は，どのようなものですか？

〔長野県岡谷市・**杉山大海13才**〕



MW－24は，ワープロのソフトとプリンタが一体になった，ワープロ・ユニットです。

しかし，プログラム・リストの印字などはできません。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕



ぼくは，PB－100Fを持っています。今度，カセット・インターフェースを買う予定なのですが発売されていますか？。

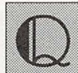
〔徳島県阿波郡・**森友健二15才**〕



PB－100F用カセット・インターフェースには，FA－3（リモート付）と，FA－5（リモートなし）のどちらでも使用できます。

また，カセット・インターフェース付プリンタFP－40（価格19,800円）と，SB－42（価格5,000円）を接続すれば，使用できます。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕



ぼくは，カシオのMX－10を持っているのですが，拡張ボックスのKB－10につないだときは容量は何Kバイトなのですか？。

〔神奈川県横浜市・**今泉健治12才**〕



MX－10のRAMは，16Kバイトです。

拡張ボックスKB－10と接続しても容量は変わりません。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

任天堂



QD（クイックディスク）をディスクライターで書き換えることはできますか？。

また，ファミコン用生ディスクカードを発売する予定は，ありますか？。

〔埼玉県深谷市・**吉田雅之13才**〕



クイックディスクをディスクライターで書き換えることはできません。

また，生のディスクカードは，今のところ発売する予定はありません。

〔回答者：**マリオ**〕



任天堂のディスク・ゲームで，ディスクカード2枚組のソフトはできないものですか？。

もし，できるのなら予定を教えてください。

〔東京都調布市・**木村光治13才**〕



ディスクカードの２枚組というのは作ることは可能ですが，今のところ作る予定はありません。　〔回答者：**マリオ**〕



任天堂のディスクカードで「ＤＩＳＫ　ＥＲＲ，27」がでて困っています。原因は何でしょうか？

また，どうすれば直るのでしょうか？

〔大阪市・**田渕博之13才**〕



エラー27は，指紋やキズ等の汚れが，ディスクのフィルム面に付くとデータの一部が読めなくなると，でるエラーです。

このエラーの場合，残念ながら，ほとんどが修正は不可能です。〔回答者：**マリオ**〕



ディスクカードのゲームを，ＲＯＭカセットに入れて，ゲームはできますか？

最近のＲＯＭカセットの中には２Ｍのものがでているので，できるのではないですか？　〔愛知県豊田市・**岡沢安時13才**〕



容量的には可能なのですが，ＲＯＭゲームとディスク・ゲームでは，プログラムの組みかたがちがいますから，そのままで移植することはできません。　〔回答者：**マリオ**〕

富士通



FM77ＡＶ40に使えるマウスとその値段を教えてください。

また，パソコン通信もはじめたいので，必要なものの値段，種類，性能など，くわしく教えてください。

〔栃木県足利市・**ハットリカンチョウ13才**〕



FM77ＡＶ40／20用のマウスとして，インテリジェント・マウス（ＦＭＭＯ－101価格12,800円）があります。

また，パソコン通信に必要な機器としては，カタログを見てください。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕



FM77ＡＶ専用モニタ（ＦＭＴＶ－151)は，FM77ＡＶ40でも使えますか？

もし，使えるなら，26万色，400ライン，ビデオ・デジタイズなどは，使えるのでしょうか？。

〔兵庫県神戸市・**西村隆明15才**〕



26万色表示，ビデオ・デジタイズでは使用できますが，400ライン表示については，できません。

なお，接続には別売のアナログＲＧＢケーブル（ＦＭ77－722）が必要です。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕

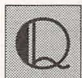


FM77Ｌ２で「漢字８色熱転写プリンタ」は使えますか？

もし使えるなら機種を教えてください。〔愛知県海部郡・**横山友則16才**〕



８色のカラー・プリンタではモノクロ印字では使用できますが，カラー印字の場合，Ｆ－ＢＡＳＩＣでサポートしていないため印字はできません。　〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕



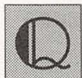
FＭ－77Ｌ２は普通の家庭用テレビに接続可能ですか？

〔東京都中野区・**竹中尚人14才**〕



家庭用ＴＶアダプタ（ＭＢ22602Ａ 価格13,500円）をつなげば，接続できます。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕



FＭ－ＮＥＷ７に，3.5インチのフロッピーディスク・ドライブをつなげば，FM77などのゲームができますか？

また，５インチもつなげますか？

〔北海道蛇田郡・**中斉寛一13才**〕



3.5インチ・マイクロ・フロッピーディスク・ユニット（ＭＢ27631 価格85,000円）を接続すれば，3.5インチ版のソフトが使用できます。

また，５インチのミニ・フロッピーディスク・ユニット(ＭＢ27611 価格128,000円）も接続可能です。

接続して使用するには，ミニ・フロッピー・インターフェース・カード(ＭＢ 22407 価格14,800円）と別売システム・ディスクが必要です。　〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕

松下



パナソニックのＭＳＸ２パソコンのＦＳ－Ａ１に接続できるディスプレイには，どのようなものがありますか？

〔東京都品川区・**コシロン14才**〕



ＦＳ－Ａ１はＲＧＢ21ピン端子，ビデオ入力端子，アンテナ端子のどれかが付いているご家庭のテレビと接続することができます。

画像の鮮明度が一番良いのはＲＧＢ21ピン端子との接続，つぎに，ビデオ入力端子との接続，アンテナ端子との接続という順序です。

なお，テレビのＲＧＢ21ピン端子と接続する場合には別売のＲＧＢケーブルＦＳ－ＶＣ3011(価格 3,000円)が必要となります。

当社がすすめるテレビとして**第１表**のようなものがあります。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

《第１表》ＦＳ－Ａ１に向いたテレビ

品　番	標準価格	RGB端子	ビデオ端子	アンテナ端子
TH-14G1	66,000円	○	○	○
TH15-M5G	99,800円	○	○	○
TH21-H8VR	177,000円	○	○	○
TH15-M9VR	70,000円	×	○	○
TH14-N41R	56,000円	×	×	○



ナショナルのワープロ・パソコン「ＦＳ－4700Ｆ」のフロッピーディスク・ドライブを２台に拡張するには，どうすれば良いでしょうか？

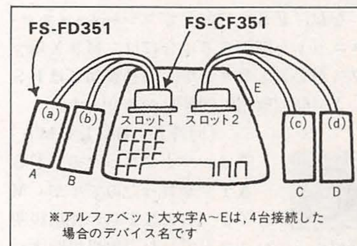
〔宮崎市・**安達昌弘12才**〕



ＦＳ－4700Ｆのフロッピーディスク・ドライブを増設する場合には，フロッピーディスク・コントローラＦＳ－ＣＦ351(価格25,000円）とフロッピーディスク・ドライブＦＳ－ＦＤ351(価格64,800円）が必要となります。

１台のコントローラから２台のディスク・ドライブを接続できますので，ＦＳ－4700Ｆにはあと４台ディスク・ドライブを増設することができます（**第２図**）。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕



《第２図》ディスクドライブの増設方法



ＦＳ－4700で使える，フロッピー・ディスクのメディアを教えてください。

〔鳥取県境港市・**米川敦司12才**〕



ＦＳ－4700Ｆで使用できるフロッピーディスクは，3.5インチの１Ｄ，１ＤＤ，２Ｄ，２ＤＤタイプのものです。

２ＨＤのディスクは使用することができません。

ＦＳ－4700Ｆ以外のナショナルＭＳＸパソコンの内蔵ディスク・ドライブや，フロッピーディスク・コントローラＦＳ－ＣＦ351(価格25,000円）とフロッピーディスク・ドライブＦＳ－ＦＤ351(価格64,800円)を使用する場合も同様です。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕



ＦＳ－Ａ１用で，倍速ロードができる，データ・レコーダにはどのようなものがありますか？　くわしく教えてください。

〔埼玉県児玉郡・**中里明生13才**〕

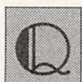


プログラム・レコーダＲＱ－8030(価格9,800円)が使えます。

ＦＳ－Ａ１との接続には，オーディオ・カセット・ケーブルＣＦ－2501(価格1,200円)が必要となります。また，ＦＳ－Ａ１以外のＭＳＸパソコンでも使用できます。

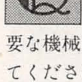
プログラムのセーブ，ロードは1200ボー，2400ボーが可能です。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕



FS—4700Fでは，デジタイズをすることはできますか？

もし，できるのなら，それに必要な機械の価格や性能などをくわしく教えてください。〔岩手県岩手郡・**TTM15才**〕



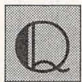


フレーム・メモリ・ユニットFS—VG501(価格298,000円)をFS—4700Fに接続すると，テレビやビデオなどの動画をパソコンの静止画として約26万色のカラー表示で取り込む（デジタイズ）ことができます。

また，ワイプ処理をはじめ，画面の16分割，コマオトシ，モザイク処理など，動画のまま映像処理を行なったり，静止画の編集機能も豊富にあり，今まで放送局でしかできなかったような画像処理が手軽に楽しめます。

なお，FS—4700Fでフレーム・メモリ・ユニットを制御する場合には，MSX用マウスが必要となります。当社製品ではFS—JM650(価格9,800円)があります。

〔回答者：**BULUMA**〕



僕は，パナソニックの「FS—A1」を買ったのですが，MSX2 BASICの使用説明書がついていませんでした。取扱説明書には，「別売の使用説明書を参照してください」と書いてありましたが，近所のパソコン・ショップや本屋には売っていませんでした。

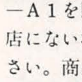
どこで売っているのですか？

〔京都市・**西口敏司15才**〕

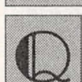


FS—A1ではMSX2BASIC使用説明書が別売となっています。お買い求めは，FS—A1を購入されたお店でお願いします。店にない場合には取り寄せてもらってください。商品品番はDFQF2033Z，価格は2,000円です。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕



セガ



セガMKⅢは，ビデオ出力ですが，これを，RGB出力に変えて，RGBモニタで見ることはできないのでしょうか？

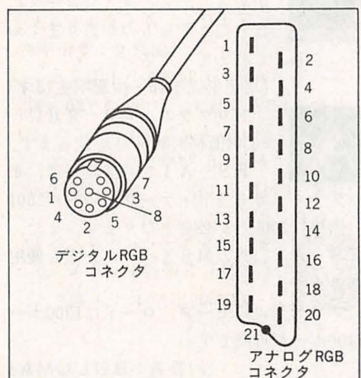
〔和歌山県伊都郡・**永岡久佳16才**〕



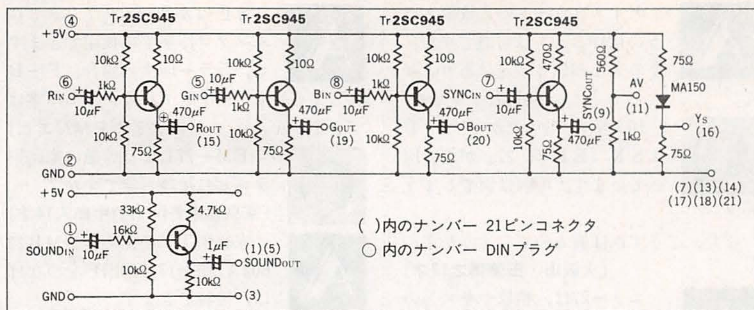
簡単ではありませんができます。RGBには，8ピン・コネクタを使うデジタルRGBと21ピン・コネクタを使うアナログRGBがあります。MKⅢやMSX等は，アナログRGBのほうです。一般的にパソコン・モニタは8ピンのRGBですから，MKⅢやMSXと接続できません（**第3図**）。最近は両方のRGBのコネクタが付いている家庭用テレビがありますから，こちらのほうが適しています。

また，現在のところ，セガではMKⅢ用のRGBケーブルをだす予定はありませんが，参考までに回路図（**第2表，第4図**）を載せておきます。

〔回答者：**セガ三千夫**〕



《第3図》 RGBコネクタのちがい



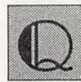
《第4図》 セガMKⅢの出力回路図

《第2表》 セガMKⅢRGB用ケーブルピン配線番号

8ピン・DIN・コネクタ		
1. AUDIO		MK-Ⅲ側
2. GND		
3. NC		
4. Vcc		
5. Green		
6. Red		
7. Csync		
8. Blue		
21ピン・マルチ・コネクタ		
1. AUDIO	2. NC	テレビ側
3. GND	4. NC	
5. AUDIO	6. NC	
7. GND	8. NC	
9. Csync	10. NC	
11. Av	12. NC	
13. GND	14. GND	
15. Red	16. Ys	
17. GND	18. GND	
19. Green	20. Blue	
21. GND		

信号の名称	ピンNo.
オーディオ出力A	2
オーディオ出力B	6
オーディオ出力共通リターン	4
オーディオ入力A	1
オーディオ入力B	5
オーディオ入力共通リターン	3
ビデオ出力／同期出力	10
ビデオ出力／同期出力リターン	8
ビデオ入力／同期入力	9
ビデオ入力／同期入力リターン	7
AVコントロール入力	11
赤入力	15
赤入力リターン	13
緑入力	19
緑入力リターン	17
青入力	20
青入力リターン	18
Ys入力	16
YM入力リターン	12
YsYM入力共通リターン	14
プラグ・シールド	21

ダイオード　MA150
トランジスタ　2SC945



SC—3000ベーシックLⅢでマシン語のスプライトのパターン定義はできますか？

また，その動かしかたも教えてください。

〔埼玉県北葛飾郡・**Neo仁16才**〕



サンプル・プログラムを打ち込んでください。2020行からはパターンのデータですからいろいろ変化させてみましょう（**リスト1**）。

《リスト1》 マシン語スプライト・パターン定義

```
1 REM -- SPRITE PATTERN SET --
10 POKE &H0E0F0,0
20 SCREEN 2,2:CLS:MAG 3
30 RESTORE
40 FOR I=&H0E010 TO &H0E010+97
50 READ A$
60 POKE I,VAL("&H"+A$)
70 NEXT I
75 CALL &H0E03A
80 CALL &H0E010
100 GOTO 80
900 REM E03AH=SPRITE PATTERN SET
950 REM E010H=SPRITE MOVE
1000 DATA F3,21,F0,E0,34
1010 DATA 3E,00,D3,BF,F5,F1,3E,7B,D3,B
F,F5,F1
1020 DATA 7E,D3,BE,F5,F1
1030 DATA 3E,64,D3,BE,F5,F1
1040 DATA 3E,00,D3,BE,F5,F1
1050 DATA 3E,04,D3,BE,F5,F1
1060 DATA FB,C9
2000 DATA 3E,00,D3,BF,F5,F1,3E,58,D3,B
F,F5,F1
2010 DATA 11,52,E0,06,20,1A,D3,BE,13,1
0,FA,C9
2020 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2030 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2040 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2050 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
```

なお，MAG0とMAG2の場合は2020行のパターンしか出現しません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

シャープ(MZ)



MZ—2500でグラフィック・ツールを捜しているのですが，何か良いものはありませんか？

（大阪府・**MZにばん**）



現在MZ—2500用として発売されているグラフィック・ツールはつぎのとおりです。それぞれの特徴を書きますので，用途に合わせて選んでみてください。

●**G—EDIT**

価格：8,000円

発売元：データウエスト株式会社

☎06—968—1236

（特徴）

○MZ—2500の全画面モードをサポートしています（320×200×16色，320×200×250色，640×200×16色，640×400×16色)。

○キーボードでもマウスでも操作できます。

○プリンタへのハードコピーが可能です。

○作成したデータはBASICのGSAVE命令，GLOAD命令で簡単に利用できます。

●**SUPER PAINT**

価格：12,800円

発売元：ＳＢＣソフトウェア株式会社
☎03－353－9241
（特徴）
○200ライン，400ラインに対応しています。
○作成したデータ，ファイルをパソコン通信で転送でき，また，"ＢＡＳＩＣ－M25" 上でも利用できます。
○入力装置にマウス，イメージ・スキャナ（ＰＣ－ＩＮ502)をサポートしています。
○リストおよび，ファイルを全公開しているので，ＭＺ－2500のプログラミングに十分役立ちます。
○白黒・カラーのハードコピーが可能です。

●**イラストボックス**
価格：7,800円
発売元：富士興業有限会社
☎0852－21－4256
（特徴）
○画面は640×200ドット・８色で構成され，画面全体に作画できます。
○色をぬるときに，境界色を多数指定できます。
○白黒・カラーでハードコピーが可能です。
○ＢＡＳＩＣのＧＳＡＶＥ命令，ＧＬＯＡＤ命令で利用できます。
○(株)ブロダーバンドジャパン発売の，「プリントショップ」のデータを読み込んだり，イラストボックスのデータをプリントショップのデータ形式に変えてフロッピーディスクに書き込んだりすることができます。

●**ぱれっと**
価格：30,000円
発売元：株式会社ダイナウェア
☎0727－62－8201
（特徴）
○640×200ドットモードで，パレット・ボードに対応しています。
○作成したデータは，ＢＡＳＩＣのＧＳＡＶＥ命令ＧＬＯＡＤ命令で利用できます。
○画面編集の操作性はバツグンです。
○白黒・カラーのハードコピーが可能です。

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

シャープ(Ｘ１)



最近のディスク版ゲームにはよく「純正ドライブをお使いください」と書いてありますが，これは，内蔵ドライブのことなのでしょうか？
もし，それだけではないのなら，Ｘ１Ｆ model10用の純正ディスク・ドライブを教えてください。

〔愛知県豊橋市・**島本弥七16才**〕



純正ドライブとは，シャープから発売しているＸ１シリーズ用と表示されているディスク・ドライブのことです。
もちろん，コンピュータ本体に内蔵されているディスク・ドライブもそうですが，ＣＺ－502Ｆも純正ドライブです。別売のディスクドライブには，つぎのようなものがあります。

CZ-502F 5"2Dデュアル・タイプ
価格 99,800円
CZ-503F 5"2Dシングルタイプ
価格 49,800円
CZ-520F 5"2HD/2DDタイプ
価格 118,000円

〔回答者：**多田太郎**〕



Ｘ１用の立体映像セットの特徴や価格など，くわしく教えてください。

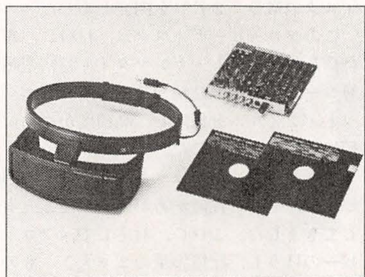
〔千葉県野田市・**モアイ13才**〕



立体映像セット（ＣＺ－８ＢＲ１価格29,800円）は，パソコン・テレビＸ１，Ｘ１turbo シリーズと組み合わせて迫力のある立体映像を手軽に楽しめるものです(**写真１**)。

〈主な特徴〉
●立体作画ソフト「立體歓」(付属）によって，パソコルによる立体グラフィックスを簡単に作ることができます。
●立体エアチェック・ツールにより，テレビ放送，ＶＴＲやカメラから立体画像の取り込みができます。
●カラー・イメージ・ボードを利用して，立体イメージ処理ができます。
●パソコン・テレビの機能を生かして，立体スーパー・インポーズ，立体テロップができます。

〈製品構成〉
●立体ボード
●立体スコープ（サイド・ウィング付）
●立体作画ソフト「立體歓」5インチ・ディスク２枚組
●中継ＲＧＢケーブル
●ビデオ・ケーブル
●取扱説明書



《写真１》立体映像セット



Ｘ68000は，専用ディスプレイのＣＺ600Ｄを使わなければ65,536色は，表示できないのでしょうか？

〔大阪府寝屋川市・**こばりん13才**〕



Ｘ68000用のディスプレイとしては，２機種あります。
●15型カラー・ディスプレイ・テレビ
ＣＺ－600ＤＥ／Ｂ　価格 129,800円
マルチスキャン0.39㎜ドットタイプ
●15型カラー・ディスプレイ
ＣＵ－151Ｅ／Ｂ　価格 99,800円
マルチスキャン0.39㎜ドットタイプ

〔回答者：**多田太郎**〕



Ｘ１Ｇで，使えるグラフィック・ツールには，どのようなものがありますか？性能や価格など，くわしく教えてください。

〔栃木県下都賀郡・**菊池功12才**〕



Ｘ１シリーズ用の「Ｘ１Ｚ'Ｓ ＳＴＡＦＦ（ＣＺ－138ＳＦ 価格13,800円)」をご紹介します。
マウス，キーボード，ジョイスティックの３種類の入力装置のいずれかが選べ，機能や処理を表わすメニューはすべてわかりやすいアイコン表示です。
ペンモードでは，21種類のペンが用意され，また，ペン編集機能も持っています。
作画した画面は，コピー・拡大／縮小，カラー・チェンジ，上下左右反転などを使って編集もできますし，もちろん，カラーイメージ・ボードからの画像取り込みもサポートしています。また，作画した画面は，ＣＺ－８ＰＣ１等を使いカラー印字することができます。

〔回答者：**多田太郎**〕



Ｘ１turbo Ｚに内蔵されている，アナログ・カラー・イメージボードは，別売のカラー・イメージ・ボードとはちがうものなのですか？

〔静岡県島田市・**南條孝幸14才**〕



Ｘ１turboＺに内蔵のものは，Ｘ１turboＺ特有の機能（320×200ドット，4096色表示等)をサポートしています。
一方のＣＺ－８ＢＵ１は,Ｘ１／Ｘ１turboの機能（640×200／640×400ドット８色表示）サポートしたものとなっています。ですから，Ｘ１turbo ＺにＣＺ－８ＢＶ１を装着することも可能です。

〔回答者：**多田太郎**〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。
あて先
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

全国各地で，パナソニックがA1フェアを開催

発売当初から，大人気のＭＳＸ２パソコン「ＦＳ－Ａ１」。このパソコンを使ったイベントが全国各地で行なわれます。

●東京
パナソニック　Ａ１（スーパー）フェスティバル
日時：３月22日(日)　10:00～17:00
場所：池袋サンシャインシティ　ワールドインポートマート４階センターホール

●大阪
パナソニック　ワンダーカーニバル
日時：３月21日(土)，22日(日)
10:00～17:00
場所：ツイン21　ギャラリー

●名古屋
パナソニック　Ａ１フェスティバル
日時：３月26日(木)，27日(金)
10:00～17:00
場所：名古屋ナショナルショールーム

●福岡
パナソニックＡ１フェスティバル
日時：３月28日(土)，29日(日)
10:00～18:00
場所：博多スターレーン

●広島
パナソニックＡ１フェスティバル
日時：４月５日(日)
10:00～17:00
場所：広島県民文化センター

以上５会場で予定しています。

当日は，「ＦＳ－Ａ１」に関する，イベントを満載して，キミたちの来場を待っています。ＭＳＸ２やゲームに興味を持っているキミ，ぜひ足をはこんでみよう!!

問い合わせ先：〒571 大阪府門真市大字門真1006番地　松下電器産業㈱　情報機器部イベント係



▲松下の「ＦＳ－Ａ１」

ナムコから,「ソルバルウ」のソフトビニールモデルが発売

あの，ゼビウスの「ソルバルウ」が，ソフトビニールモデルになって，ナムコから発売されます。

今回は,「ソルバルウ」の他にも，「ダレイ」，「ファントム」の二つもいっしょに発売され，計３種類になります。

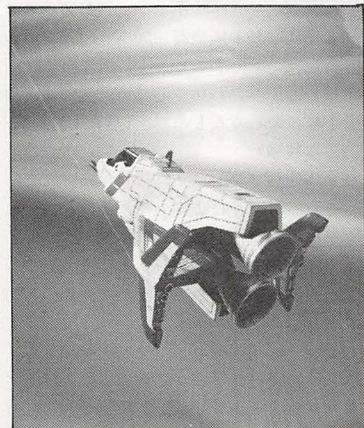
ソフトビニールモデルとは，素材に強化ビニールを使い，落としたり，ぶつけたりしても壊れることはありません。また，型くずれする心配もありませんので，いつまでも，美しい形をたもっています。

また，自分で色をつけたり，加工したりできるので，写真のように，リアルにもなります。マニアには，うってつけですね。

発売は４月下旬予定で，価格は2,500円前後です。

きみも，かっこいい「ソルバルウ」で，部屋をかざってみませんか？ナムコファン必買のグッズです!!

問い合わせ先：〒146 東京都大田区矢口２－１－21 ㈱ナムコ　「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係　ソフトビニールモデル専用問い合わせ電話番号　☎03－756－7651



▲「ソルバルウ」のソフトビニールモデル

住友3Mから,3.2メガバイト大容量5インチFDを開発

住友スリーエムが，現在の５インチ・ミニ・フロッピーディスクの容量である，1.6Mバイトの倍の容量の3.2Mバイト（80トラック・アンフォーマット時最大3.3Mバイト）という大容量ミニ・フロッピーディスクのMD／２EDを開発しました。

このフロッピーディスクは，材料に，複合結晶化コバルト・ガンマタイト超精密磁層コーティングと超精密鏡面ハイコンポジット・フィルムを使用し，高精度かつ高信頼性を生みだしました。

最近，パソコンのほうも，８ビット，16ビット，ともに性能があがり，機能も充実してきました。これに，対応して，フロッピーのほうも，記憶容量のより大きいものへと変わって行かざるえなくなってきました。そういう意味で，この商品は，時代にマッチした，非常にタイムリーな商品だと言えるでしょう。

住友スリーエムでは今後，256Ｂ/Ｓ,512,1024のフォーマット製品を発売していく予定です。

まさに，すごいフロッピーディスクですね。

問い合わせ先：〒158 東京都世田谷区玉川台２－33－１　住友スリーエム㈱　広報部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲住友３ＭのＭＤ／２ＥＤ

オール・アバウト・ナムコⅡいよいよ発売

現在も好評発売中の「オール・アバウト・ナムコ（ナムコのすべて）」ですが，この本が発売されてすでに１年半が経過しました。ナムコはその後も，ビデオゲームに，ファミコンにとヒット作品を世に送りだしています。

マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部ではこれらナムコゲームのすべてをみなさんに徹底的に紹介しようと，「オール・アバウト・ナムコⅡ」の編集を進行しています。

内容は，バラデューク以降に発売されたビデオゲーム（バラデューク，モトス，サンダーセプター／Ⅱ，トイポップ，スカイキッド／ＤＸ，ホッピングマッピー，リターン・オブ・ザ・イシター，源平討魔伝，ローリングサンダー）をはじめ，ナムコットブランドで発売されたファミコン用のスターラスター，ディグダグⅡ，パックランド，バベルの塔，ワルキューレの冒険，スカイキッド，スーパーゼビウス，マッピーランド，ファミリースタジアム，メトロクロス,ドラゴンバスターの未公開情報（？）なども満載！

また，今回は各キャラクターのドット絵をカラーで紹介。おなじみナムコ・ミュージックの楽譜付きです。

発売は４月中旬！

価格は，2,000円前後の予定です。

マイコンBASICマガジン・デラックススペシャル,どどーんと発行!!

●「Ｘ１プログラム大全集」絶賛発売中!!

Ｘ１ユーザーのみなさん，お待たせ！Ｘ１シリーズ用ソフト68本一挙満載の機種別デラックスの第２弾，「Ｘ１プログラム大全集」が発売になりました。

ゲーム・プログラムはもちろん，実用，人気のゲーム・ミュージック・プログラムも加えた，超豪華版です。さらに，Ｘ１／

turboシリーズの歴史とその特徴。コマンド一覧，エラー・メッセージと対処法，じつに便利なＸ１／turboシリーズの現行機種／周辺機器総カタログも付いて，楽しさ２倍！

定価は1,500円。さあ，今すぐ本屋さんにレッツ・ゴー！

●「ＰＣ−8801／8001プログラム大全集」３月下旬にベールを脱ぐ！

機種別デラックス第３弾は，「ＰＣ−8801／8001プログラム大全集」。内容は，ＰＣ−8801／8001シリーズのゲーム・プログラム，ＶＧＭプログラムを約100本掲載。その他，ＰＣ−8801／8001シリーズの周辺機器情報をはじめ本誌掲載の誌上公開質問状をシリーズ別に見やすく掲載。

それと，速報として，ＰＣ−8801シリーズの驚異の新製品を紹介。88／80ユーザーならずとも，ぜひ読んでみたくなる１冊です。ＰＣ−88，80のバイブルだと言えるほど，すばらしい内容に仕上げる予定です。どうぞご期待ください。

発売は，３月下旬を予定しています。予価1,600円，総ページ数314ページの予定です。

●「ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集」４月上旬ついに発刊！

「ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集」が４月上旬発売予定で，ただ今編集まっ最中！

年末から募集してきたＶＧＭプログラムも２月10日でしめ切ったわけですが，その数，なんと4,000本。Yu−You先生をはじめ，投稿プログラムに埋もれて，がんばってチェックもほぼ完了。

内容も，ナムコ，コナミ，セガの新作はもちろん，昔なつかしのミュージックまで，バラエティにとんだものになっています。

それから，楽譜集やＦＭ音源講座など，盛りだくさんの内容で予価1,800円です。

緊急発売!!「レスキュー!! ＡＶＧ＆ＲＰＧ」

連載開始以来，読者のみなさんの圧倒的な支持を受けてきたレス・アベのコーナーが，ついに１冊の本になった！チャレ・アベ別冊を新作ソフトの解説本とするなら，こちらはそのアフター・ケア＋α版ともいえる充実した内容の１冊だ。まずは，その内容をザッと見ていくと……。

●超ワイド版Ｑ＆Ａコーナー

今までベーマガに掲載されたすべてのＱ＆Ａを中心に，全100種類のゲームのＱ＆Ａ400本以上をドーンと掲載。写真とキャプションを新たに加えて，すごいボリュームだぜっ！

●最新版！ＡＶＧ＆ＲＰＧ総カタログ

現在までに発売されたすべての作品を，オールカラーで見やすく紹介。オマケに，ボクの独断と偏見による評価もついてるゾ。

●特別手記：私とアドベンチャーゲーム

ボクとＡＶＧの出会いから，ＡＶＧの歴史，想いでに残るＡＶＧなど，あらゆる㊙話をマジメにつづる。シンキングラビット今林さんとのＡＶＧ対談も興味深い。

●㊙情報総集編

今までベーマガに掲載された㊙情報をまとめて大公開。これを読めば，キミもパソコン・ゲーム通だっ！

●ＲＰＧ白地図マップ大全集

今まで紹介しきれなかったＲＰＧの白地図マップを，完全保存版でお届けする。これは見逃せないっ！

●ＡＶＧ＆ＲＰＧクイズ100問

全100問にもわたるさまざまなクイズで，キミのＡＶＧ＆ＲＰＧプレイヤーとしての能力を調べる。ラストには，懸賞付きクイズもあって，豪華商品が当たるゾ。キミも応募するべし!!

──以上，非常に盛りだくさんな内容で，300ページ以上の超ボリュームでお届けする予定だ。発売は３月末ごろで，予価が1,200円。スーパーソフトBooksの第５弾として発売されるので，ベーマガよりひとまわり小さいＡ５版だから，注意するように。このシリーズの本は，発売と同時にすぐ売り切れが予想される。買い逃すことのないように，キミも今すぐ本屋さんに予約しておこう!!

山下　章

BMお楽しみプレゼント④

①ＳＮＫより，ビテゲームの新作，バミューダトライアングルのポスターを30名のみなさんに。

②同じくＳＮＫより，「怒号層圏」攻略マニュアルを50名のみなさんに。

③ブラザーより，今月のチャレアベでも紹介した，「マデリーン」のテレホン・カードを５名のみなさんに。

④工画堂スタジオより，スタッフの顔やソフトのキャラクターなどがいっぱい書いてあるユニークなテレホン・カードを10名のみなさんへ。

⑤ボーステックから，人気の「トップルジップ」のＰＣ−88版，Ｘ１版，ＦＭ77AV版，ＭＳＸ版のソフトを各１名のみなさんへ。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④性別⑤職業⑥電話番号⑦所有のパソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名をはっきり書いて，４月８日（消印有効）までに，〒141 **東京都品川区東五反田１−11−15　電波新聞社　出版部　マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「ＢＭお楽しみプレゼント④」**係までお送りください。

２月号の当選者を発表いたします。抽選の結果下記のかたがたが当選しました。

●ＳＮＫのボールペンは，**神奈川県横須賀市・坂木文亨**さん他49名のかたに。

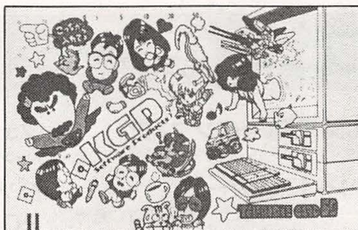
●パックマンのカンペンケースは，**大阪府寝屋川市・直野文亨**さん他24名のかたに。

●ＭＸ101は，**兵庫県神戸市・魚崎清一，大阪府門真市・安田雅美，千葉県佐倉市・石崎健一郎**以上の３名に決まりました。

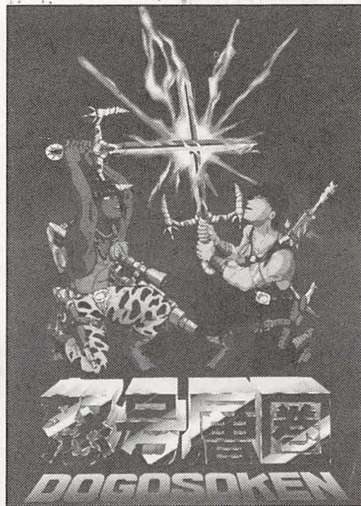
なお，名前を発表していないものに関しては，発送をもって発表と変えさせていただきます。（編集部）



◀マデリーンのテレホン・カード



▲工画堂スタジオのテレホン・カード



▲怒号層圏攻略マニュアル

緊急情報!!あの山下 章先生が，九州に初上陸！

春休み間近の３月21日(土)，22日(日)の両日，福岡市のベスト電器福岡本店で，「NEW ベスト フェア」と題して，パソコンのビッグ・イベントが開催されます。

会場は，パソコンや，ゲームのイベントがいっぱい！ＭＳＸアルカノイドの得点を競う，ニデコムゲーム大会や，T&Eソフトから，あのハイドライドIIの開発で有名な，内藤さんをまねき，開発秘話や，ソフトについての話が聞ける講演会など，まだまだ，いっぱい催しものがありますよ。

その中でも，なんと言っても，山下章先生のレスキュー講座&サイン会は，必見ですよ!!山下先生本人も「九州で講演会をやるのは，はじめてだから，わくわくしています。当日は，みんなと楽しい時間を過ごせるようがんばります」とはりきっていますよ。九州のみなさん，このチャンスに，本物の山下先生と話しをしに来よう!!（講演は，各日２～３回を予定しています)。

もちろん！AVG，AVG&RPG，AVG&RPGII，をはじめ，ソフトやキャラクター・グッズなども，会場で即売していますよ。

九州のみんな!!この機会をのがす手はないんじゃない！

問い合わせ先：〒810 福岡市中央区天神1－9－28 ベスト電器福岡本店
☎092-781-7131

で・ば・ぐ

★87年月号104ページのＭＳＸ用「がんばれトコチャン２」で，リストにまちがいがありました。580行の◆の印のあとに，590 LOCATE……NEXTとありますが，これは，不要なので，取ってください。

★同じく，３月号109ページＭＳＸ用「勇敢な男ミル」のプログラム・リストに，かすれがありました。1130行は，PRINT "フヘメモ␣␣␣␣␣␣メモ␣␣␣␣メモメモ␣␣␣␣メモメモメモフヘ"；です。また，1740行は，DATA つ，1，7F7F6060 7F7F6060，レ，0，7F7F 7F00F7F7F700，ね，0，00000000103071Fが正しいリストです。

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ
今月の出題者は つぐ美ちゃん！

★今月の問題

みんさん！こんにちは，外は，もうすっかり春ですね。春って，花が咲いて，ちょうちょなんかでてきて，ほんとにわくわくしてくるような季節ですね。読者のかたの中には，新入学をむかえる人もいるんじゃないかなぁー。みんな新しい気持ちでがんばりましょう！

それでは，今月のスパー・クイズをはじめましょう。今月は，わたし，つぐ美が担当いたします。

ところで，最近ファミコン・ゲームには，実在のキャラクターを使ったものが増えましたね。たとえば，「たけしの挑戦状」や「高橋名人の冒険島」だとか，ほんとに多くなりましたね。

今度，ナムコから発売される新作ゲームも，ある有名なコメディアンをモチーフにしたものです。では，そのコメディアンとは，いったい誰でしょう。つぎの三つのうちから，選んでください。

①オール阪神 ②江戸屋猫八
③明石家さんま

正しいと思ったものを，とじ込みのハガキの解答コーナーの数字にマルをつけてください。ちょっと簡単だったかなぁ？

★３月号の正解

①200キロバイト

★２月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下の方々が当選されました（正解は②でした)。
岡山市・浮田宗伯／岐阜県恵那郡・市岡良之／愛知県名古屋市・中村真樹／茨城県多賀郡・関 和広／石川県金沢市・横山真也／東京都青梅市・西村 也／北海道檜山郡・室谷高明／香川県香川郡・黒川享是／栃木県宇都宮市・根崎一洋／大阪府豊能郡・浄住 聡

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，DEMPAペンタン提供「Ⓒコナミ 沙羅曼蛇の便せん」を10名のかたにプレゼントします。

なかなかかっこいいですよ。

★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思う答の番号にマルをつけてください。

ハガキに，住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろん，OFコーナー等も書いてもいいですよ。

○しめ切り：４月８日
○正解の発表：５月号（４月８日発売)
○当選者の発表：６月号（５月８日発売)

《リストA》BUBBLEの追加リスト

```
3060 DATA 7D9DBDB9,45,94661,E1115
3070 REM --- 3 ------------------
3080 DATAFFFF,A001,A03D,A085,A885,88B7,8801
3090 DATA8807,8801,8801,8801,8831,8801,EFFF
3100 DATA 3D43AABA,EC,95CC3,11E13
3110 REM --- 4 ------------------
3120 DATA FFFF,8041,8851,8C59,885D,8859,8851
3130 DATA 9859,901D,9019,9011,9031,9021,FBFF
3140 DATA 365DAA,BC,48542,119C0
3150 REM --- 5 ------------------
3160 DATA FFFF,8015,AAD5,8095,A2F5,8015,AA15
3170 DATA 8015,AA1D,8041,8801,8001,8001,EBDD
3180 DATA 3D5DADED,C7,44D10,95938
3190 REM --- 6 ------------------
3200 DATA FFFF,8105,AFD5,A015,ABD5,A855,A855
3210 DATA A855,A855,ABD5,A015,8911,8D91,BDDD
3220 DATA 1D596DADED,E1,65323,75610
3230 REM --- 7 ------------------
3240 DATA FFFF,8001,C001,C005,D005,D815,DC35
3250 DATA D675,C375,CA75,C825,D80D,F00D,FBBF
3260 DATA 2B5D889D,11,96A52,718C3
3270 REM --- 8 -----------------
3280 DATA FFFF,8001,8C31,9249,9249,9049,9C49
3290 DATA 9249,9249,9249,9249,8C31,8001,DEFB
3300 DATA 2D7DDD,E1,6B662,11AA5
3310 REM --- 9 -----------------
3320 DATA FFFF,8007,8003,8001,8491,F6D9,8001
3330 DATA 8001,8921,9B6F,8001,C001,E491,F6DF
3340 DATA 4575A5B989594D7DAD,DC,D5772,11BB2
3350 REM --- 10 ----------------
3360 DATA FFFF,C511,C011,D055,C015,C015,8015
3370 DATA C015,C015,D05D,D05D,D55D,D75D,FFFF
3380 DATA 4C5A7A8CC8,EC,16B60,616B1
3390 REM --- 11 ----------------
3400 DATA FFFF,80E1,8041,9441,B751,B251,B6F1
3410 DATA A4C1,AC91,8891,9811,9015,B015,FDDF
3420 DATA 1C446DADEC,A5,EBB73,45CC1
3430 REM --- 12 ----------------
3440 DATA FFFF,8001,9C89,8959,8949,8949,89C9
3450 DATA 8949,A949,A949,915D,8001,8001,FDF5
3460 DATA 6D85CDD9ED,B2,36B81,11878
3470 REM --- 13 ----------------
3480 DATA FFFF,8001,A005,AE05,A205,AA05,AA05
3490 DATA ABFD,A941,A841,A849,8949,89C9,EBFB
3500 DATA 3D5D76C6DD,AC,1A622,88A61
3510 REM --- 14 ----------------
3520 DATA FFFF,8001,8009,850D,800D,A50D,A02D
3530 DATA B079,B073,98E7,98CF,9D9F,BD3F,FFFF
3540 DATA 1C6CB6,9C,54741,296B1
3550 REM --- 15 ----------------
3560 DATA FFFF,8021,8061,9141,B10D,9309,D211
3570 DATA B631,9243,B687,8085,8081,80C1,EEDD
3580 DATA 3D567D838897B5ADED,EA,28B83,91580
3590 REM --- 16 ----------------
3600 DATA FFFF,8001,A001,A141,A001,A101,A4DD
3610 DATA 8685,8085,C1FD,C309,C601,C401,DFBF
3620 DATA 182D66839DCC,6C,B3273,84C80
3630 REM --- 17 ----------------
3640 DATA FFFF,8001,8405,8005,8405,8495,A0B5
3650 DATA C401,A001,8401,8083,8081,8081,BBEF
3660 DATA 1D5D67BDE9C5,16,96782,A4EC6
3670 REM --- 18 ----------------
3680 DATA FFFF,8001,A841,AA45,B841,BC41,B6DD
3690 DATA A265,AB4D,AA51,AA65,8907,8901,BBDF
3700 DATA 1D335D85ADB5,EC,46EB0,53A90
3710 REM --- 19 ----------------
3720 DATA FFFF,8001,E001,8381,803D,8201,AA01
3730 DATA AB01,BD61,C731,EE0D,8C05,8E01,DF7B
3740 DATA 2D25458D8894B8DDEC,1C,85641,7A110
3750 REM --- 20 ----------------
3760 DATA FFFF,8001,A101,B141,8981,BDE5,A529
3770 DATA A529,AF29,8DA9,8DAD,A985,A3C1,B66D
```

追加リストについて

★本誌87年3月号の129ページのPC−6001用「BUBBLE」のプログラム・リストに不足がありました。

3050行と3780行の間に,《リストA》を入れてください。

これは,面データですので,全部入力しなくてもかまいません。

★同じく87年3月号102ページのM5（BASIC−G）用「BASILISK」の《リスト2》のメイン・プログラムの後半部分がぬけていました。

1740行のあとに,《リストB》を打ち込んでください。

このリストは,敵の攻撃やミュージックのルーチンなので必ず打ち込んでください。

どうも,すみませんでした。 （編集部）

《リストB》BASILISKの追加リスト

```
1750!■■■ TEKI NO KOUGEKI ■■■
1760$TEKI
1770 for I=0 to 3:CD(I)=vpeek(IX+I):next
1780 if CD(0)=0 then IX=0:goto 1770
1790 CMD=CD(0)/16:SP=CD(0)mod 16
1800 P=CD(1)/16:Q=CD(1)mod 16
1810 LV=CD(2)
1820 TI$="00:00:"+num$(CD(3))
1830 time$=TI$
1840 IX=IX+4
1850 event 10:event on
1860 return
1870$TAMA
1880 TM=post(TAMA)
1890 if TM=-1 or status(T)=0 then return
1900 X=sprite(0,1):Y=sprite(0,0)
1910 TX=sprite(T,1):TY=sprite(T,0)
1920 GX=(X-TX)/16:GY=(Y-TY)/16
1930 if GX*GY=0 then return
1940 loc TM to#T
1950 move TM step GX,GY,SP
1960 return
1970$ATK
1980 on CMD goto $KIT,$KIT,$T,$T,$T,$HEB,$BAS
1990 return
2000$KIT
2010 for T=4 to 7
2020 if status(T)=0 then gosub $AP1
2030   scod T,KI+DKI
2040 if rnd(LV)=0 then on CMD gosub $M1,$M2:gosub $TAMA
2050 next
2060 DKI=DKI+4:if DKI>12 then DKI=0
2070 return
2080$AP1
2090 KI=CMD*16+16:GET=CMD
2100 scol T,CMD+2:loc T to rnd(176),-16
2110 move T step 0,2,4
2120 TK(T)=1:on alarm gosub $BAC
2130 return
2140$M1
2150 move T step 0,rnd(P)+Q,3
2160 return
2170$M2
2180 move T to#0,P
2190 return
2200$T
2210 for T=4 to 5
2220 if status(T)=0 then gosub $AP2
```

```
2230 S=S(T-3)
2240 DXH=cos(6*P,S*P):DYH=sin(6*Q,S*Q)
2250 move T step DXH,DYH,6
2260 on CMD-2 gosub $M3,$M3,$M4
2270 S(T-3)=S(T-3)+10
2280 if S(T-3)>350 then S(T-3)=0
2290 next
2300 return
2310$AP2
2320 scod T,CMD*4+52:scol T,17-CMD:loc T to 100,10
2330 TK(T)=1:S(T-3)=T*10-40:GET=4
2340 on alarm gosub $BAC
2350 return
2360$M3
2370 if rnd(LV)=0 then goto $TAMA
2380 return
2390$M4
2400 if rnd(LV)>0 then return
2410 OS=30:DS=20
2420 goto $HANABI
2430$BAC
2440 if rnd(3)=1 and BR<1 then scod 3,&4C:scol 3,4:joint 3 t
o 0:loc 3 to 90,30
2450 for T=4 to 7
2460 if sprite(T,2)<>8 then move T step 0,-4,2
2470 next
2480 event off
2490 on alarm gosub $TEKI:time$="00:00:55"
2500 return
2510$HANABI
2520 play,"l32o3cccccccccc"
2530 for TR=6 to 11
2540 scod TR,8:scol TR,6
2550 loc TR to#T
2560 move TR step cos(8,OS),sin(8,OS),SP
2570 OS=OS+DS
2580 next
2590 return
2600$HEB
2610 if FLAG=0 then gosub $AP3
2620 for T=30 to 26 step-1
2630 move T in T-21 to#T-1,1
2640 if rnd(LV)=1 then gosub $TAMA
2650 next
2660 move 25 in 4 to 90+sin(55,S*2),90-cos(55,S*3),1
2670 S=S+7:if S>356 then S=0
2680 if TK(25)<1 then time$="00:00:59":event off:alarm on
2690 return
2700$AP3
2710 for T=25 to 30
2720 loc T to 490-T*16,20
2730 TK(T)=256
2740 next
2750 FLAG=-1:TK(25)=3:U=16:TAMA=10
2760 HD=26:TP=25:BC=30:GET=10
2770 on alarm gosub $BANG:alarm off
2780 return
2790$BAS
2800 if FLAG=0 then goto $AP4
2810 if status(4)=0 then move 12 in 4 to rnd(150),rnd(60)+70
,P
2820 if rnd(LV)=1 then gosub $TAMA
2830 if rnd(LV)=1 then TR=post(5,7):scod TR,12:scol TR,6:loc
 TR to#21:move TR step 0,4,1
2840 if TK(21)<1 then JK=JK+1:gosub $MARK:time$="00:00:59":e
vent off:alarm on
2850 return
2860$AP4
2870 for T=12 to 24:loc T to 80,-16:TK(T)=256:next
2880 TK(21)=3:GET=10:T=21:FLAG=-1
2890 HD=22:TP=12:BC=24:U=16
2900 on alarm gosub $BANG:alarm off
2910 return
2920$BANG
2930 event off
2940 for T=4 to 11
2950 scod T,&10:scol T,6
2960 loc T to#HD
2970 S=T*45
2980 move T step cos(10,S),sin(10,S),2
2990 next
3000 for T=TP to BC:erase T:next
3010 for SD=150 to 8 step-2:sleep 1,1:sg 3,rnd(2)+4,SD/10:ne
xt
3020 sleep 60,1
3030 for T=8 to 11:scod T,8:next
3040 FLAG=0:U=8:TAMA=8
3050 time$="00:00:50":on alarm gosub $TEKI
3060 return
3070![redacted] OWARI & DEMO [redacted]
3080$OVR
3090 print cursor(10,10);"GAME OVER";
3100 sleep 3,60
3110 if SC>HS then HS=SC
3120 goto $INIT
3130$DEMO
3140 print "█";
3150 for Z=1 to 3000
3160 if inkey(0)=7 then print "█":return
3170 next
3180 print "█"
3190 loc 0 to 100,100
3200 SP=6:CMD=rnd(1)+1:LV=32
3210 if inkey(0)=39 then MT=-1
3220 for I=1 to 80
3230   gosub $KIT
3240   if rnd(8)=1 then move 0 to rnd(176),rnd(176),1:loc 1
to#0:move 1 step 0,-4,1
3250 sleep 10,1
3260 next
3270 goto $DEMO
3280$GAMEN
3290 cls
3300 locate 25,2
3310 mprint(6,5);"SCORE 000000        HI SCR000000"
3320 HS$=num$(HS):print cursor(30-len(HS$),6);HS$;
3330 gosub $MARK
3340 return
3350$MARK
3360 if JK>0 then JK$=rpt$(JK-1,"♠")
3370 locate 25,18
3380 mprint(6,1);JK$
3390 return
3400![redacted] MUSIC [redacted]
3410$MUS
3420 if play then goto 3420
3430 play "o3s0v15fd8a2.r.fd8","o8s014r.d.d.d.d8d8d8","o4s0r
.d.c.o3a+.a.a+8a+8a+8"
3440 play "a+r8fd8a1","d.d8d8d8d2","o4c.d8d8d8d"
3450 return
3460$BGM
3470 play "o3v9d8r.d8d8r2d8r.d8d8r2"
3480 return
```

全国 マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★YESそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南7丁目17 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★OA　SHOP　PAL：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西2条南10丁目13 ☎0155-22-7003
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★パソコンショップハドソン：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★ICカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★そうご電器さいか店：函館市松風町11-2 彩華デパート ☎0138-23-3111
★そうご電器岩見沢店：岩見沢市4条西3丁目 ☎01262-2-2300
★棒二森屋マイコン・コーナー：函館市若松町17 ☎0138-26-1211
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

《青　森　県》

★電巧堂チェーン十和田中央Dac：十和田市稲生町17-2 ☎0176-23-7440
★電巧堂チェーン・八戸本店Dac：八戸市長横町17-1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンDac青森本店：青森市新町2-6-26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢Dac：三沢市中央町3-3-1 ☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1-2-14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3-1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438-1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29-1 ☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21-6 ☎0178-34-3737
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11-10 ☎0175-22-7242

《岩　手　県》

★マイコンショップ・エルドラード：釜石市上中島町1-1-33 ☎0193-23-7058
★電巧堂チェーン・盛岡本店Dac：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市肴町3-30 パークハイツ中津川 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一関店Dac：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

《宮　城　県》

★電巧堂チェーン・石巻バイパスDac：石巻市南中里2-9-54 ☎0225-94-3663
★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1-1-31 ☎022-227-7211
★電巧堂チェーンDac仙台東口店：仙台市東七番町125-24 ☎022-291-4744
★電巧堂チェーン・仙台Dac：仙台市中央2-2-21 ☎022-225-5290
★電巧堂チェーン多賀城Dac：多賀城市下馬4-1-28 ☎0223-65-8111
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3-6-5 ☎022-224-5591
★庄子デンキ・コンピュータ・石巻バイパス：石巻市東中里3-2-5 ☎0225-93-3211
★庄子デンキ・コンピュータ古川：古川市李埣前田10 ☎02292-3-3883
★ムーンベース：仙台市通町2-15-8 ☎022-271-9700

《秋　田　県》

★緑屋そうご電器：秋田市中通2-7-6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向15-3 ☎0188-64-3061
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

《山　形　県》

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2-1-6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2-9-4 ☎02365-4-1530
★庄子デンキコンピュータ・山形：山形市七日町2-7-43 ☎0236-42-1222
★庄子デンキコンピュータ寒河江：寒河江市西根字石川西255-2 ☎0237-86-0131
★新庄CQセンター：新庄市小田島町5-53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1-8-23 ☎0238-23-6228

《福　島　県》

★庄子デンキコンピュータ・中町：郡山市中町7-15 ☎0249-22-7655
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10-11 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★粉又・コンピュータ駅前店：福島市栄町7-31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1-16-7 ☎0249-34-6161
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10-26 ☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1-17 ☎0242-26-2711

《茨　城　県》

★コナン販売(株)水戸営業所：水戸市笠原町1191-5 ☎0292-43-8188
★カトーデンキ販売(株)勝田オーディオセンター：勝田市東石川ひさ山1426 ☎0292-74-8112
★カトーデンキ販売(株)駅南オーディオセンター：水戸市城南2-7-6 ☎0292-21-4732
★メディアポート：水戸市白梅4-1-13 ☎0292-21-4920

《栃　木　県》

★計測技研：宇都宮市桜3-2-17 ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック1：宇都宮市宮町1-14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2 ☎0284-21-0131
★ビジネスフロアロクスイ：鹿沼市上野町299-28 タイメイビル2F ☎0289-65-3488
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22 ☎0285-23-4652

《群　馬　県》

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気（コムポート）：高崎市鶴見町5-5 ウスタム高橋1F ☎0273-27-5580
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：太田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：前橋市新前橋町17-13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-22-3653
★パソコンランド21高崎店：高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273-26-5221
★TECHNO：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド21：前橋市表町1-1-14 ☎0272-23-4462
★両毛OAサービス(株)：桐生市仲町3-14-5 ☎0277-47-5432
★パソコンランド21太田店：太田市下浜田字広田1087-12 ☎0276-45-0721

《埼　玉　県》

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1-5-6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1-12-1 コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5-1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1-43-3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1-8-11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1-18-5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3-9-13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5-17-5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-43-0111
★福岡無線：川越市連雀町3-2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1-4-9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2-31-15 ☎0484-73-1511
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483 ☎0492-51-0960
★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31-1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1-3 ☎0492-81-3522
★ソフトアンドサービス：越ケ谷市越ケ谷1-15-9 ☎0489-66-4511
★英弘チェーン所沢店：所沢市日吉町12-1 ワルツビル6F ☎0429-23-1361
★英弘チェーン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3-515-2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市宮町2-142 千代田生命ビル1F ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1-5-15 ☎0493-23-1397
★ケンリツ熊谷店：熊谷市弥生2-82 ☎0485-24-5727

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★フューチャーランド北本店：北本市本宿2-40 ☎0485-91-2199

《千　葉　県》

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3-1-1 ☎0471-67-3333
★ジョイスササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-3-2668
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2-1-1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2-7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343-1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2-8-17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1-1-1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2-1-1 ☎0474-34-3971
★マエダ商会：茂原市町保10 ☎0475-23-2194

《東　京　都》

★J＆P渋谷店：渋谷区道玄坂2-28-4 ☎03-496-4141
★J＆P町田店：町田市森野1-39-16 ☎0427-23-1313
★J＆P八王子店：八王子市旭町1-1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141
★ワールドイン・アオヤマ：豊島区東池袋1-28-6 ☎03-985-9011
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1-21-5 ☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21-1 ☎03-462-0111
★A＆Vしらくら：北区上十条2-27-12（十条駅前） ☎03-905-0221
★マイコンセンターCOM：千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★ラオックス本店：千代田区外神田1-2-9 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1-13-3 ☎03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3-15-16 ☎03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町1-35-15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1-20-3 ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1-19-11 ☎03-398-5100
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7-66-3 ☎03-734-5171
★第一家庭電器秋葉原東口店：千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル ☎03-253-4191
★石丸電気マイコンセンター：千代田区外神田1-4-21 ☎03-255-3111
★(株)ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2-16-2 ニュー新橋ビル ☎03-503-2611
★九十九電機(株)7号店：千代田区外神田1-9-9 ☎03-253-4199
★マイコンセンターオノデン：千代田区外神田1-2-7 ☎03-253-3911
★丸善無線電機(株)本店：千代田区神田佐久間町1-6-4 ☎03-255-4911
★丸善無線電機(株)立川ターミナルビル店：立川市曙町2-1-1 ☎0425-27-6211
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4-3-1 ☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4-1-1 ☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3-17-1 玉川高島屋S・C南館5F ☎03-708-1638
★真光無線(株)：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F ☎03-255-0450
★(株)富士音響マイコンセンターRAM：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館7F ☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1-14-1 ☎03-257-0606
★ロケット3号店：千代田区外神田1-4-6 ☎03-257-0345
★ロケット5号店：千代田区外神田1-13-1 ☎03-255-1531
★ロケット6号店：千代田区外神田4-3-2 ☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1-15-2 ☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1-16-10 ☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1-10-9 ☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1-16-9 ☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1-8-21 ☎03-535-3381
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4-4-2 ☎03-258-3711
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4-1-17 ☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋1 ☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1-28-2 パルコ5F ☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170-1 ☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷1-12-7 ☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町8 グランドメゾン207号・209号 ☎03-268-1159

《神奈川県》

★ミナミ電気海老名店：海老名市河原口1484-1 ☎0462-33-8230
★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2-6-4 ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1-3-7 ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進(株)本店：横浜市西区南幸2-15-5 ☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769-1 ☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸1-6-31 ☎045-311-1251
★(株)ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2-15-13 ☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 ☎045-314-4777
★カネスマでんき：秦野市寿町1-5 ☎0463-82-7111
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★OAシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541-24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3-1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5-3 ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1-24-1 ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2-21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1-7-1 ☎045-9-1-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2-2-15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3-3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4-16-6 ☎0462-22-2722
★ラオックス山和店：大和市深見西1-2-20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1-7 ☎045-261-1251
★ダイクマ茅ケ崎店：茅ケ崎市新栄町12-3 ☎0467-83-4501
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61 ☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台1-1 ☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46-8 ☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153 ☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631 ☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307 ☎0463-82-5611
★ICワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台1-10-6 ☎0466-43-1775
★プレイシャトー：横浜市中区伊勢佐木町4-109 泰光ビル2F ☎045-251-8340

《新　潟　県》

★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19 ☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2 ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25 ☎0255-43-485-
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30 ☎02563-5-5795

《富　山　県》

★ソフトハウスビーバー：富山市桜町1-7-24 ☎0764-32-1981
★無線パーツ(株)：富山市掛尾町297-1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町1-1 ☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76-1 ☎0766-25-6003
★三共とよた店：富山市豊田250-1 ☎0764-37-7733

《石　川　県》

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4-118-2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

《福　井　県》

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-22-0202
★マルツでんきらんど二の宮店：福井市二の宮2-3-7 ☎0776-27-3702
★WAC渡辺商会：敦賀市中央町2-5 ☎0770-23-2828
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563

《山　梨　県》

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

《長　野　県》

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2-4-21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎0262-72-1817
★リッチランドRAC：佐久市大字取手町183 ☎0267-62-7522
★パソコンシティ2000：伊那市大字伊那3446-21 ☎0265-73-6226

★シマコーシステム：松本市鎌田町5116 ☎0263-26-0071
★小野電気商会：松本市深志1-2-8 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2-14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301-1 ☎0262-48-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156-1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

《岐 阜 県》

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鷹島町8-43 ☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10 ☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：中津川市新町5-20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町4-55 ☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町2-9 ☎0582-64-1995

《静 岡 県》

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1-2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波でんきランド高林店：浜松市高林4-2-8 ☎0534-72-1102
★ポップシステム：伊東市南町1-2-28 ☎0557-35-0308
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★システムイン吉野：藤枝市田沼2-12-44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1-10-21 ☎0534-37-1738
★メルバII：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1 ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595 ☎05378-6-7221

《愛 知 県》

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★栄電社テクノ1Fホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★J＆P：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★ジャスコCVA岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎0532-53-2111
★イエス古川：津島市西柳原町4-12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮バルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷パルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

《三 重 県》

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★ジャスコCVA四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★J＆P津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★J＆P四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★河合無線ELFA：伊勢市一之木1-2-21 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★KAWAIホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★KAWAIカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★KAWAIカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★KAWAIホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★KAWAIホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566 ☎05956-4-0811

《滋 賀 県》

★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

《京 都 府》

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市木幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区上高野古川町14 ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★J＆P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-955-8401
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6 ☎0774-32-4011

《大 阪 府》

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ぱそこん亭FMランド：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ぱそこん亭PCランド：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡一丁-1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★J＆Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-634-1211
★J＆Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-634-1511
★J＆Pくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★J＆P千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★J＆Pビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★マイコンショップCSK：大阪市区市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★パソコンランド駅前第4ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機（株）：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-62-6666

★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671

★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200

★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560

★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152

★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135

★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591

★上新電機日本橋１ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-634-2111

★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-634-1131

★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-634-1151

★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-634-1191

★上新電機日本橋８ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-634-1181

★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-634-1171

★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912

★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19 ☎06-607-0950

★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561

★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001

★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577

★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021

★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2 ☎06-781-0174

★上新電機瓢簞山店：東大阪市瓢簞山町3-4 ☎0729-84-6441

★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2 ☎0720-75-1055

★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166

★上新電機枚方店：枚方市禁野町1-16 ☎0720-56-7295

★イズミヤ枚方店：枚方市禁野本町1-871 ☎0720-47-2081

★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741

★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991

★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521

★上新電機すいた店：吹田市浜町4-11 ☎06-381-7321

★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454

★上新電機庄内店：豊中市庄内町3-2-9 ☎06-334-3356

★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321

★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211

★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833

★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045

★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005

★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475

★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25 ☎0729-91-3901

★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100

★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552

★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15 ☎06-643-3217

★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6丁228-3 ☎0722-57-4303

★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋1丁目38番地 ☎06-281-3163

★高島屋大阪店：大阪市南区難波5-1-5 ☎06-631-1101

★大丸梅田店：大阪市北区梅田3丁目1-1 ☎06-343-1231

★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413

★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4 ☎06-643-0175

★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8 ☎0723-32-2251

★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10 ☎0720-74-9201

★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11-16 ☎0726-85-1212

《兵　庫　県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15 ☎078-391-5885

★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町1-5-8 ☎078-391-8171

★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717

★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F ☎0727-73-0551

★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129-62 ☎0794-25-2011

★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176-1 ☎07948-3-1630

★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555

★Ｊ＆Ｐ姫路本店：姫路市東延末町1-1 ☎0792-22-1221

★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4 ☎0794-21-0551

★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2 ☎0798-66-2118

★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13 ☎0798-47-1330

★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101 ☎0798-36-1155

★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1 ☎0797-32-1581

★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632

★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165

★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27 ☎0792-98-1515

★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12 ☎07992-2-4453

★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2 ☎07914-5-1552

★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F ☎078-641-6251

★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30 ☎078-412-1515

★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1 ☎078-643-3962

★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401

★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171

★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F ☎078-331-8444

★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220 ☎07959-3-1180

★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2 ☎078-231-7853

★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1 ☎0727-72-0337

★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928 ☎078-922-6425

★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7 ☎0794-23-5202

★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22 ☎06-492-4708

★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1 ☎078-981-1591

★黒田電機：豊岡市千代田町8-18 ☎07962-2-2121

★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10 ☎078-391-6356

★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452-20 ☎0792-88-2363

★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3-9-3 ☎0792-94-5363

★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7-17 ☎0798-64-8810

★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7-186 ☎06-412-1830

★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1-1-14 ☎06-429-2137

★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5-11 ☎0798-71-1171

★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1-69 ☎0727-77-5101

★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6-222 ☎06-412-2681

《奈　良　県》

★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497-1 ☎0742-26-2003

★上新電機奈良店：奈良市三条町478-1 ☎0742-24-3831

★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1-8-10 ☎0742-43-1361

★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2-110-3 ☎0742-46-1281

★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2-54-3 ☎0742-34-7965

★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83-5 ☎0742-35-2611

★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3-32 ☎07435-3-5471

★上新電機八木店：橿原市八木町1-7-3 ☎07442-4-1761

★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574-1 ☎07443-3-4041

★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172-1 ☎07443-3-5811

★ニノミヤムセン西奈良店：奈良市押熊町780-1 ☎0742-45-2038

★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2-12-12 ☎0745-32-1311

★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4-1 ☎0745-22-3646

《和 歌 山 県》

★ニノミヤ無線和歌山店：和歌山市元寺町4-1 ☎0734-32-5121

★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町4-18 ☎0734-32-5661

★Ｊ＆Ｐ和歌山店：和歌山市元寺町4-8-1 ☎0734-28-1441

★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

《島　根　県》

★益田パソコンランド：益田市駅前町29-5 ☎08562-2-0396

★ＭＩＳＡ：邑智郡石見町矢上

《岡　山　県》

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1-10-20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107

★ベスト電器東岡山店：岡山市乙多見91-2 ☎0862-79-7120

★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176

★ベルビーチ生々堂：倉敷市児島下の町1-2880-5 ☎0864-72-0252

《広　島　県》

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13-7 ☎082-228-5581

★第一産業本店：広島市中区紙屋町2-1-18 ☎082-247-9111

★アーバン電子：広島市中区大手町1-1-22 ☎082-246-0993

★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2-6 ☎082-243-4451

★シナプス１：広島市中区立町3-19 きよめビル1F 国際ホテル隣 ☎082-245-8833

★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289-1 ☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8-7 ☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市宮浦町1056-4 ☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567-5 ☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14-13 ☎082-282-6476
★マイコンショップＹＥＴ：福山市今町2-2 ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2-1-4-1 ☎0849-24-7122
★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25 ☎082-248-0625
★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31 ☎082-893-1151
★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16 ☎082-291-7295
★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16 ☎082-892-2155
★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7 ☎082-271-3511
★ベスト電器府中店：府中市中須町大字ヒズメ129-1 ☎0847-52-3110
★ベスト電器呉店：呉市中通4-1-24
★ベスト電器高陽店：広島市安佐北区高陽町大字玖1625-1 ☎082-842-5011
★オフィスＡ１：呉市中央1-5-4 ☎0823-25-8086

《山　口　県》
★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館2F ☎0832-67-7478
★(株)寿屋小野田店：小野田市光栄町大字小野田6660 ☎08368-4-4343
★エレパーツニシマル：宇部市上町1-3-2 ☎0336-21-0010
★ベスト電器光店：光市虹ケ浜1-12-25 ☎0833-72-6075
★ベスト電器岩国店：岩国市麻里布町3-16-22
★ＯＡセンターヒロケン：下関市岬之町9-6 ☎0832-24-0707
★ベスト電器山の田店：下関市武久町1-445-4 ☎0832-54-2080
★マウス：下関市吉見新町3029 ☎0832-86-5205
★ベスト電器小野田店：小野田市大字小野田字古開作15の割5981-1 ☎08368-3-9238
★ベスト電器宇部恩田店：宇部市大字沖宇部長沢3179-1 ☎0836-34-3550
★ベスト電器山口店：山口市駅通り1-298-1 ☎0839-24-0850
★ベスト電器防府店：防府市鋳物師町9-36 ☎0835-23-5333
★ダイイチ産業徳山店：徳山市平和通り2-40 ☎0834-21-1590

《徳　島　県》
★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和２ばん館：徳島市昭和町4-12 ☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

《香　川　県》
★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2-1 ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1-3 ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン丸亀店：丸亀市田村町太井446 ☎08772-3-7141
★ミツシマ：善通寺市大通り町461-12 ☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909-1 ☎0878-41-4131
★英弘チェン観音寺店：観音寺市吉岡町1 ☎08752-3-1122

《愛　媛　県》
★マイコンハウス：松山市湊町4-5-11 ☎0899-47-0765
★ミモザカメラ：北条市辻1349 ☎0899-92-0077
★ソフトハウス：松山市奏町4-2-25 ☎0899-45-3959
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通り1208-3 ☎08942-4-3335

《高　知　県》
★メルバ高知店：高知市北川添45-3 ☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26 ☎08803-4-2184

《福　岡　県》
★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1-11-11 ☎092-721-7755
★ＩＣランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2-16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1 ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4-8-24 ☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府2469-1 ☎092-923-3434
★そごうＥＬＥＨＯＢＢＹマイコンセンター：北九州市八幡区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2-11-1 ☎092-721-1111
★Ｄａｉｉｃｈｉナンバーワン久留米店：久留米市六ッ門7-1 ☎0942-39-4701
★ベスト電器黒崎パソコン館：北九州市八幡西区熊手町2-3 ☎093-621-3541
★八幡井筒屋マイコンコーナー：北九州市八幡西区黒崎2-3-15 ☎093-641-0131
★ベスト電器筑後店：筑後市大字山の井2334 ☎09425-2-6774
★ベスト電器大橋店：福岡市南区大橋1-10-6 ☎092-512-3468
★ベスト電器福間店：宗像郡津屋崎町大字宮司字土井手592-1 ☎0940-52-4077
★ベスト電器八女店：八女市大字納楚万上田695-1 ☎09432-3-5181
★ベスト電器二日市店：筑紫野市二日市581-13 ☎092-923-5521
★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813 ☎09462-2-8484
★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198 ☎09446-3-4422
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072 ☎092-882-1521
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31 ☎092-871-3903
★Ｄａｉｉｃｈ周船寺店：福岡市西区大字周船寺41 4-6 ☎092-807-1728
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7 ☎092-942-7501
★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10 ☎092-281-4411

★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52 ☎092-641-7990
★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1 ☎09474-4-8664
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16 ☎0942-34-9940

《佐　賀　県》
★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22 ☎0952-24-7205
★ＺＥＲＯ１：唐津市和多田用尺2978-1 ☎09557-2-5883
★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564 ☎09552-2-5236
★ベスト電器鳥栖店：鳥栖市元町字丁の坪1353-1 ☎09428-2-0335

《長　崎　県》
★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2-40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1-1 ☎0958-28-0054
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3-17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2-32 ☎0958-26-4151
★ベスト電器諫早店：諫早市東本町88-1 ☎09572-3-3860
★ベスト電器佐世保四ケ町店：佐世保市下京町7-20 ☎0956-23-1333
★ベスト電器佐世保店：佐世保市島瀬町9-4 ☎0956-23-0729
★ベスト電器大村店：大村市本町1-465 ☎09575-3-5578
★石丸文行堂：長崎市浜町8-32 ☎0958-28-0140

《熊　本　県》
★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500
★マツフジ銀座通店：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111
★ベスト電器熊本パソコン館：熊本市下通1-9-4 ☎096-322-4180
★寿屋本荘店：熊本市本荘3-3-3 ☎096-372-5412
★マツフジ東バイパス店：熊本市保田窪2-12-20 ☎096-381-1133
★ベスト電器下通店：熊本市下通2-2-31 ☎096-324-6161
★ベスト電器人吉店：熊本県人吉市下林町12 ☎09662-3-5121
★マツフジ八代店：八代市本町1-10-43 ☎0965-32-7575

《大　分　県》
★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2-1-4 ☎0975-38-1111
★デンキのカホ日田店：日田市中央1-3-12 ☎09732-3-6094
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2-3-10 ☎0975-32-9396
★ベスト電器日田店：日田市三本松2-218 ☎09732-3-8131

《宮　崎　県》
★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4-8-1 ☎0985-27-4111
★寿屋都城店：都城市中町1-7 ☎0986-23-4411

《鹿　児　島　県》
★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16-201 ☎0992-26-3630
★山形屋マイコンコーナー：鹿児島市金生町3-1 ☎0992-27-6093
★ベスト電器出水パソコン館：出水市本町11-30 ☎09966-3-3591
★明昭堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11-19 ☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1-38 ☎0992-23-2081
★がらっぱ堂：川内市向田本町19-11 ☎0996-25-0345
★ベスト電器川内パソコン館：川内市向田町10-6 ☎0996-23-6680

★馬場電機：鹿児島市中町3-5　☎0992-22-3131
★マイコンランド加世田：加世田市本町41-10　☎09935-3-6555

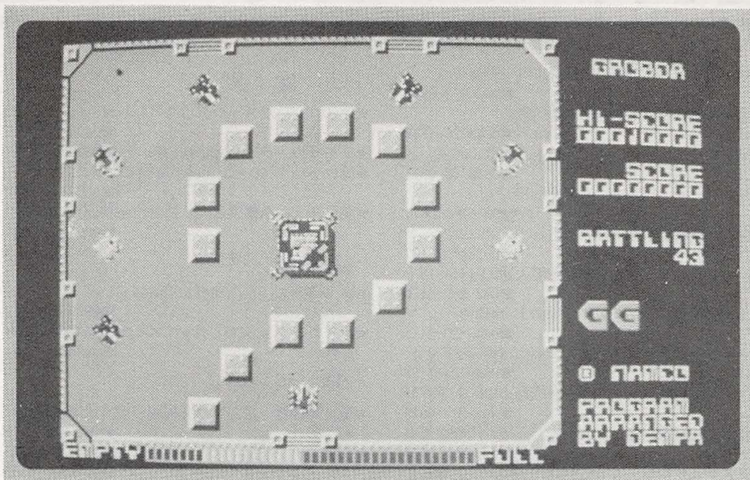
《沖　縄　県》

★沖縄電子：宜野湾市大山1531-1　☎09889-8-2358
★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5　☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1-5-13　☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町2-239-4　☎0988-86-6829
★マイコンショップRAM：沖縄市美里1-7-4　☎09893-7-8688
★ハイテックス沖縄：沖縄市中央4-12-2　☎09893-9-4870
★沖縄エジソン設備：那覇市壺屋2-14-33　☎0988-54-5181
★ICランド沖縄電子：那覇市泊2-5-7　☎0988-63-1613
★パソコンショップオオヤマ前島店：那覇市前島1-13-12　☎0988-62-2857

お店への注文は，この注文書をご利用ください。

注文書

お取あつかい店名，住所，TEL	
商品名	発売元
①	(株)電波新聞社出版販売部 〒一四一 東京都品川区東五反田一—十一—十五 TEL〇三—四四五—六一一一
②	
③	
	部
注文日　月　日	
注文者住所氏名	



namco キャラクター・グッズ 続々，登場！〈通信販売〉

遊等生になっちゃうぞ。

ナムコファンの皆さん。キャラクター・グッズにまた新製品が登場しましたよ！

ペンタン（電波新聞社の姉妹会社）からドルアーガ・マッピートレーナーに続き，新製品“トレジャーボックス”(宝箱）が発売されました。これはナムコファンの声を集めた結果，人気第一位のキャラクター商品です。その中味は，①ドルアーガの塔のカンペン（筆箱だぜ！)，②ドルアーガの塔の鉛筆1ダース（ナイトやメイジなどのキャラクターが印刷されているんだ！)，③ドルアーガの塔の消しゴム2個というごうか版。定価はセットで1,500円(色はサンドイエロー・バイオレットの2色あり)です。

ドルアーガの塔Tシャツ（2種類）とマッピーTシャツも好評で，今後も続々と新製品を企画，発売する予定です。期待してください。今すぐほしい人は下記の方法で振替用紙にご記入のうえ，代金に送料を加えて郵便払替で電波新聞社出版販売部までお申し込みください。

また，ペンタンでは皆様の声を広く募集しております。こういうキャラクター商品が欲しい等のご意見がありましたら電波新聞社ペンタン係(住所同じ)までお願いいたします。

購読申込書

昭和　年　月　日

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
新規・継続	年　号より　年間	円

書籍名・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
	4	4,100円
		円

フリガナ　トウキョウト シナガワク デンパチョウ
送付先住所　141-□□　東京都品川区電波町1-11-15
フリガナ　デンパ コタロウ
送付先住所　電波 小太郎　電話 03 (445) 6111　年令 15才　性別 男・女
職業分類　所属又は職務

通信欄
トレジャーボックス(サンドイエロー)　1個　1.500円
ドルアーガの塔 ギル Tシャツ Sサイズ 1枚　1.800円
パックマン・マッピー ペーパーバック 各1枚　300円
送料 500円　合計 4,100円

払込通知票

通常払込料金加入者負担

口座番号	東京	5	51961	金額	4100

加入者名　株式会社 電波新聞社

払込人住所氏名
（郵便番号 141）
東京都品川区電波町
1-11-15
電波 小太郎

■読者整理番号

料金　払込み　特殊　円
備考
受付局日附印

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。①ベーマガの愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入・！③裏の通信欄に注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記（希望する色やサイズをお忘れなく)。④用紙とお金を持って郵便局へ行けばOK！

ナムコグッズの送料は商品代金が5,000円以下の場合→送料500円，5,001円以上の場合→700円です。
※ただしペーパーバッグだけを注文する場合は2枚まで240円。3～5枚350円。6枚以上500円です。

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、T＆Eソフト、ハドソン等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111
大阪本社006(203)3361 金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411 京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591 神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211 広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526 高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206 下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445 熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405 鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5" 2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5" 2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801-U-03
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC-9801VF/VM
	PC-9801UV2	FD(3.5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC-9801U2
PC-8800シリーズ	PC-8801	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkII	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	PC-8801mkII SR
	PC-8801mkII SR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkII SR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkII SR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8801mkII SR	テープ	4,100円	マッピー	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkII
	PC-8801mkII	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII SR	FD(5")	6,000円	ゼノン	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII SR	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII SR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII SR	FD(5")	6,000円	グロブダー	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII SR	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII SR	FD(5")	6,200円	マッピー	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	(PC-8801(N-BASIC))
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	ゼノン	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	マッピー	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII/SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	パックマン	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,800円	ボスコニアン	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	4,100円	マッピー	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	4,100円	スペース ハリアー	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	ボスコニアン	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	マッピー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	スペース ハリアー	PC-6601SR

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
FM-77	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ダィグダグ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	ナイザー	FM-NEW-7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	バトルシティ	FM-NEW-7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5")	6,500円	ガンマー5	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	パックマン	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	ギャラガ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	マッピー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	ナイザー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	バトルシティ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,500円	ガンマー5	FM-77AV
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ディグダグ	※XE-1b対応
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ドルアーガの塔	※XE-1b対応
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,800円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	MZ-1500	QD	4,300円	バーニン' ラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
	MZ-1500	QD	4,500円	バトルシティー	
	MZ-1500	QD	4,500円	ナイザー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-1500	QD	4,800円	ボビンズ	
	MZ-1500	QD	4,800円	迷宮への扉	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	パックマン	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5")	8,800円	ゼビウス(XE-1b付)	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	マッピー	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	デーモンクリスタル	
X-1	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1b付)	X-1/C.CS.CK・G モデル10
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	X-1/C.CS.CK・G モデル10
	X-1	テープ	3,500円	ギャラクシアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	マッピーニューバージョン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
X-1	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	グロブダー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	ドルアーガの塔	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	U-Boat	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	バトルシティー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,300円	ガンマー5	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	3,800円	バーニン' ラバー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	スーパーモード ボスコニアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
	X-1	テープ	4,100円	ホピンズ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ, F
X-1D	X-1D	FD(3")	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	マッピーニューバージョン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ゼノン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ドルアーガの塔	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ハンバーガー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,500円	ガンマー5	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	バーニン' ラバー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	スーパーモード ボスコニアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ホピンズ	X1F/Gモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	XE−1b対応
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	XE−1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	XE−1b対応
MSX	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ミニゴルフ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ハンバーガー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ドルアーガの塔	XE-1b対応
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ディグダグII	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	スカイキッド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ガンプの謎	
ジョイスティック	PC-6000・X1・MSX・FM77AV・MZ-2500		3,900円	XE-1b	
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
ジョイスティックコントローラー	MSX・FM-77AV・MZ-2500・PC-6001・X1		3,900円	XO−1	※アタリ仕様2トリガジョイスティック対応
ニデコ	MSX	ROM	5,800円	アルカノイド	
	PC-8801	テープ	4,500円	ちゃっくんぽっぷ	
	PC-8801	テープ	4,500円	エレベーターアクション	
	PC-8801	テープ	4,500円	ビクトリアスナイン	PC-8801E/F
	X1	FD(5")	6,800円	影の伝説	
	MZ-2200	FD(3.5")	7,500円	ちゃっくんぽっぷ	
T&Eソフト	MZ-2000	FD(5")	6,800円	ハイドライドII	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	レイドック	
	MSX	ROM	6,400円	ハイドライドII	
	PC-8801mkIISR	FD(5")	7,800円	ディーヴァ	
	MSX2	FD(3.5")	7,800円	〃	
	X1	FD(5")	7,800円	〃	
	FM-77AV	FD(3.5")	6,800円	レイドック	
	FM-77AV	FD(3.5")	7,800円	〃	

DEMPA/ペンタンキャラクターグッズ全国取扱店

〔北海道〕●(株)藤丸(滝川市)☎0125-22-2403●YESそうご電器5F(札幌市)☎011-214-2850〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店(八戸市)☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店(盛岡市)☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店(秋田市)☎0188-32-1951●Cherry's(北秋田郡)☎0186-63-0495〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台市)☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店(仙台市)☎0222-91-4744〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ(福島市)☎0245-21-2101●粉又・コンピュータ駅前店(福島市)☎0245-21-2011●大竹商会(会津若松市)☎0242-26-2244●郡山西武(郡山市)☎0249-34-6161〔新潟県〕●(株)三和商会(新発田市)☎0254-22-3079●(株)三和商会新潟営業所(新潟市)☎0252-83-5155〔茨城県〕●KONAN販売(水戸市)☎0292-43-8188〔栃木県〕●好文堂書店(真岡市)☎02858-2-2061●小林電気(足利市)☎0284-21-0131〔山梨県〕●システムインナカゴミ甲府(甲府市)☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21太田店(太田市)☎0276-45-0721●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-21-2721●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●TECHNO(高崎市)☎0273-22-1300●ファミコンショップZERO(高崎市)☎0273-27-7282●(株)松野屋書店(藤岡市)☎0274-22-0344〔埼玉県〕●長崎屋北鴻巣店ドリーマー(鴻巣市)☎0485-96-6218●セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808〔千葉県〕●アイブックス市川店(市川市)☎0473-26-2661●多田屋サンピア店(東金市)☎04755-2-5561〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●アイブックス目黒店(品川区)☎03-473-4791●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●クロスポイント(港区)☎03-445-8778●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●ロンアート(武蔵野市)☎0422-21-3666〔神奈川県〕●鎌倉書店(鎌倉市)☎0467-46-2619●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8340〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店(静岡県)☎0542-61-9109●ゲームコーナーアップル流通店(静岡県)☎0542-81-7789●ゲームコーナーアップル清水店(清水市)☎0543-51-1479●メルバII.(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム(松本市)☎0263-26-0071●パソコンシティ2000(伊奈市)☎0265-73-6226●リッチランド(佐久市)☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店(富山市)☎0764-42-2131●三共とよた店(富山市)☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店(金沢市)☎0762-47-2524●ユニー加賀店バルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんど二の宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●テクノ1F(名古屋市)☎052-581-1241●ユニー新城店1F(新城市)☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線(大垣市)☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム(鈴鹿市)☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店(大阪市)☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば(大阪市)☎06-643-3217●マイコンショップCSK(大阪市)☎06-345-2851●ニノミヤムセン本店(大阪市)☎06-643-2038●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド(大阪市)☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店(藤井寺市)☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店(東大阪市)☎06-783-6545●(有)天勝コンピューター(東大阪市)☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔京都府〕●ニノミヤムセン京都店(京都市)☎075-361-9166〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店(姫路市)☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店(姫路市)☎0792-94-5363●せいでん明石本店(明石市)☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店(和歌山市)☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ(広島市)☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー(広島市)☎082-248-0625●オフィスA1(呉市)☎0823-25-8086〔島根県〕●石見電業社(益田市)☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン(新南陽市)☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機(高松市)☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会(徳島市)☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス(松山市)☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ(中村市)☎08803-4-2184〔福岡県〕●(株)デオニー(北九州市)☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条(太宰府市)☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1(唐津市)☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂(長崎市)☎0958-28-0140〔大分県〕●(株)トキハマイコンコーナー(大分市)☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館(鹿児島市)☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋(川内市)☎0996-20-5335

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

★遂に登場!! ウイングマン2 MSX版

MSXユーザーのみなさま、おまたせ致しました。ウイングマン２、キータクラーの復活が、いよいよ発売です。思い起せば、幾年月開発にあたっては、何人ものとおとい儀性が………というのは、おおげさですがMSXのプログラマーが総力を結集して製作にあたっております。MSXユーザーのみなさまにもきっと御満足していただけるのではないかと思いますのでお楽しみに。ここで内容についての御紹介。前作につづき広野健太ことウイングマンがまたまた大活躍！リメルの命令により、ポドリムスから三次元に送りこまれた、ザ・シーバー。どうやら学校内の誰かになりすましウイングマンを倒そうと狙っているらしい。

そいつを見つけてこちらから先制攻撃だ。ミクちゃん、アオイさんと一緒に捜査開始！

なんですか？モードで入力は簡単。

何も入力しないとすねたり、居眠りしたりするかわいいケン太カーソル。

入力したことばによって笑ったり怒ったり、表情豊かなサブグラフィック。

前作から好評のリアルタイム戦闘モードは君の腕の見せどころ。必殺デルタエンドで敵をやっつけろ！

などなど原作ウイングマンを知っている人はもちろん、知らない人だっておもしろいこのウイングマン２をメガROMにギュッ！とおさめて近日発売で〜す。MSXの機能を最大限ひきだした美しいグラフィック、オリジナルサウンドは、ドラゴンクエストでもうおなじみのすぎやまこういち先生ともうMSXユーザーは買うっきゃない！とゆうわけなのさっ。

★森田の将棋8ビット版X1で発売!!

X１ユーザーのみなさまへ！
あの森田の将棋８ビット版が発売されますよ〜。将棋ファンにとってはうれしいお知らせですね。コンピューターとの対局はもちろん。新聞・雑誌等に載っている詰将棋をさせてみることもできます。そしてX１ならではの機能として２トリガージョイスティックで操作できるという親切設計。

将棋ソフト数ある中で選ぶんだったらこの森田の将棋８ビット版に決まりだね！

★通信機能で離れたところでも対局ができます！★
その他機能充実！



伝言板

■オリジナル漫画大募集
きみはシンデレラボーイになれる！
きみの書いたマンガをエニックスに送ってくれたまえ！ジャンル・ページ数などは自由だ。これは、すごいという人には、エニックスの作品のグラフィックを担当してもらうぞ。
また、作品的におもしろいものは、一気にゲーム化になる可能性だってあるのだ。
送り先
〒160 東京都新宿区西新宿8－20－2
アイリスビル7F
㈱エニックス
「オレはシンデレラボーイだ！」係迄
〆切 4月30日迄

おれにもいわせろ！

★どーかMSXでウイングマン２を出して下さい。MSXにあのカンドーのラストシーンを！！！
（兵庫県　AIの源さん）
☆いよいよですよ。いよいよ…ぐふふふっどーか左の特集記事を読んでやって下さい。

★ドラクエでなぜキメラをベギラマで倒しても〝キメラの翼〟が手に入らないのですか？（ベギラマは雷で〝キメラの翼〟はキメラが雷にうたれて死ぬとできる）
（福岡県　ねこがねこねことねこにふまれた）
☆ポコ：それはね、ベギラマの威力が強すぎて翼まで焼けてしまうのさ。
ペコ：じゃあギラならいいのね？
ポコ：ギラじゃ弱すぎてダメなので〜す。
ペコ：じゃあいったいどうすればいいの。
ポコ：要するに天然の雷でなければ翼は残らないのさ。わかってくれた？

★MSXにドラゴンクエストと軽井沢を移植してくれてすっごくうれしい。でもMSXオリジナルのゲームを作ってくれたらもっとうれしい！
（愛知県　がんばれENIX）
☆そういってもらえるのがペコは一番うれしいゾ。これからもじゃんじゃんよいソフトを出していくから期待しててネ。

エニックス展



ぐわっ!!ペコは23ポイントのダメージをうけた……!?
東京都　勇者ネコリンクン



ハッとしてグーッときちゃう。
茨城県　深咲れく嬢


ふんいきのある絵ダネ
将来性があるぞ！
福岡県　あるまじろクン



メルヘンチックな気分にゆれる…ってか。
愛媛県　ISOBEクン

お手紙ください

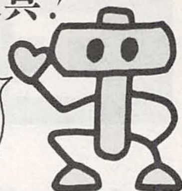
エニ通では、皆さんのイラスト、ご意見など楽しいお便りを募集しています。応募はぜひハガキでお願いします。イラストは、カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベター。
エニ通は皆さんがつくるページです。ボツを恐れず、ドンドン出してちょ。
採用分には、エニックスグッズをプレゼントします。

編集後記

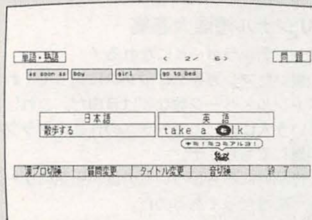
未央さん、りきさん、ねこさん、そして何と我らが４代目のスーパーコンビ、ペコちゃんポコちゃんであります。
軽さで勝負の私ペコと不気味さが売物の相棒ポコの２人でパワーあふれるコーナーをビシバシ組んでいこうと思っていますのでこれからも是非、是非、応援して下さいませ！
（ペコとポコ）

自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

英語大工さん



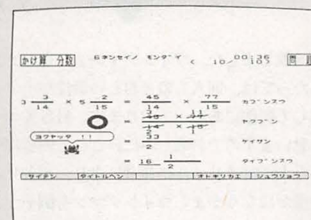
これで英語も得意科目 英語大工さん



パソコンは英語の入力＝アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

計算力をどんどんつける 計算大工さん



小１から小６までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは１ケタ～５ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算

自分で地図を描ける 地理大工さん

地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは2つ。ひとつは地図の位置から地名などを答える方式。もうひとつは地名などから位置を答える方式。

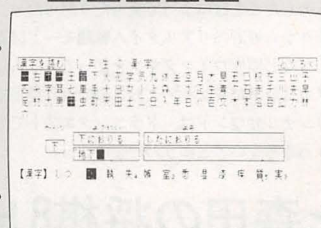
学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし



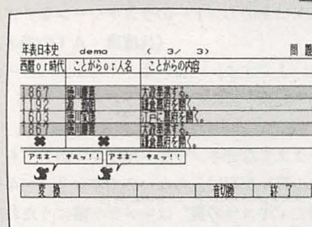
漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。１年～６年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースでは自動生成もできる。ワープロに出る漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。

学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み



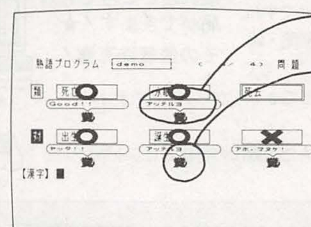
年表・史実を面白暗記 歴史大工さん



史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史

どの大工さんにもついている はげまし文&キャラクター



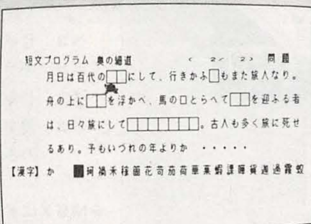
- どの大工さんも自分をはげます好きなことばを入力できます。
- 好きなキャラクターを選べます。

［主要機能］
登録／削除／訂正／出題／採点ヒント提示／再出題／はげまし文登録／キャラクター選択／正解提示／成績記録／登録データ表示

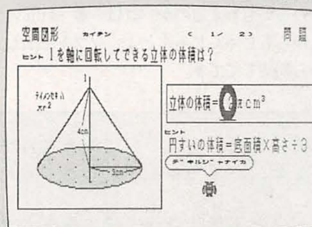
漢字熟語短文をこなす 国語大工さん

教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースに入れて覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。

学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語(類義語・対義語)④短文㈲俳句



図形問題はおまかせ 数学大工さん 図形編



図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ

ご案内 先生・保護者の方へ

大工さんシリーズの特徴は「生徒が自分のためのドリルをたのしく自作できる」ところにあります。自分が勉強している教科書や参考書をよりよく身につけるためにみなさんの愛すべきパソコンを活用しましょう。覚えたいことがら（データ）を日本語入力機能（漢字・かな・カナ）をつかって登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができ上ります。

［システム版で補強された機能］
①4000語登録できる高速辞書機能。
②２ドライブ方式を採用しデータ・フロッピーの作成は何枚でもOK。
③ローマ字での日本語入力機能。

○:標準版　S:システム版　開:開発中

対象／教科／機種	中学生・高校生向						小学生向		
	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編
PC88シリーズ	○	○	○	○	○	開	⊙	⊙	開
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	開
FM77シリーズ	○	○	○	○	開	開	⊙	開	開
構成	5"or 3.5" FD1枚(Sは2枚)＋詳細マニュアル						FD2枚 他は左に同じ		
定価	○ 5000円 S 8000円						⊙ 8000円		

※送料　1点の場合240円。2点以上の場合は無料(弊社負担)。

カタログ　ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。）

購入申込　ハガキまたは電話でご注文ください。（代金は商品到着後払いも可）または、全国有名店にご注文ください。都内では、CVA(秋葉原) ヤマギワ(秋葉原) 西武デパート9F(池袋) J&P(渋谷) ニック(池袋) マイコンベース銀座などでお求めになれます。

◆お試しいただけます→東京：NEC C&Cセンター（秋葉原☎03-254-9211）大阪：NEC Bit-INN OSAKA（難波日興ビル☎06-213-8715）

アフターサービスと品質保証を徹底します！
1.バックアップFDの実費提供、バージョンアップ時の優遇。
2.(同一商品)追加ご注文の割引、データ登録後のコピーサービス。
3.品質の完全保証。 フロッピー：TDK製 バインダー：コクヨ製

人とコンピュータを考える ヒューマンソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

あなたのたいせつな目を守ります

玩具店、家電店、マイコンショップ、他
お買い求めは今すぐ！

HI-SCORE FILTER®

ハイスコアフィルター 14・15インチタイプ兼用

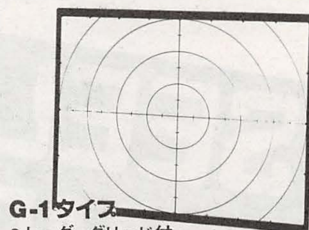
ファミコン・パソコン専用

目にやさしい特殊フィルターだから長時間プレイしても目が疲れない！

テレビ画面から出ている紫外線が、きみの目を強く刺激し続けて、視力を低下させたり、可性近視にしています。
ファミコンやパソコンを、長時間連続して楽しむ場合は、必らず「ハイスコアフィルター」を取付けるとともに、適度に休みながら楽しむようにしよう！



遂にでた！ おもしろさ倍増！ 特殊マーク&グリッド付



G-1タイプ
●レーダーグリッド付

ハイスコアフィルターの特長

1. ブラウン管からでている有害な紫外線を100%カット！

目の疲労を防ぎ、いつでも疲れず楽しくプレイができます。

2. 可視光線の約40%を吸収！

必要以上に近づいてプレイしていても、適正距離を守っているのと同じ効果が得られます。仮性近視もこれでストップ。

3. フリッカ（画面のゆれ）を完全に防ぎます！

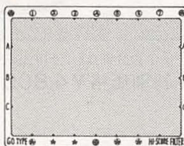
キャラクターなどの細かなゆれやチラツキを防止し、いつでも鮮明画面。

レーダーイメージで楽しみながら高得点を獲得できるぞ！ きみもファミコン博士になってみないか！

G-0タイプ
●位置表示マーク付

位置の確認がかんたん特殊マーク付タイプ



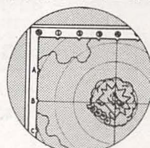


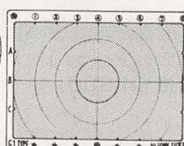
¥4,800

タテマーク（A・B・C）とヨコマーク（1〜7）を目印にすれば、キャラクターや図形の位置がバッチリわかります。

G-1タイプ
●レーダーグリッド付

レーダー感覚の特殊グリッド付だから迫力満点



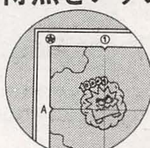


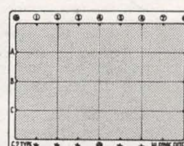
¥4,800

レーダーイメージの特殊グリッドが、きみのシューティングゲームをよりリアルなものにしてくれるぞ。もちろん適キャラの位置確認だってかんたんだ。

G-2タイプ
●ストレートグリッド付

プレイするたびに確実に得点をアップ





¥4,800

タテヨコにはいったストレートグリッドで、キャラクターたちをガッチリと確認。どんなにてごわい敵キャラだって、もうにがさない。

光興業株式会社
営業本部 〒542 大阪市南区谷町9丁目2番14号 ☎(06) 768-4747(代)
本社・工場 〒610-03 京都府綴喜郡田辺町飯岡 ☎(07746)2-2960(代)

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

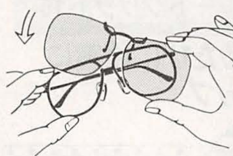
視力障害解消!

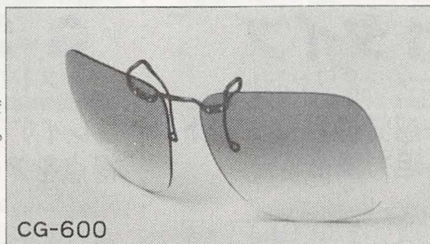
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが"シーレックス・コンピュータグラス"です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600¥6,000を特別価格¥4,800 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000¥13,000を特別価格¥9,800 ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400¥6.000を特別価格¥4,800 ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住所
●氏名・捺印
●年齢
●TEL
CG-400、CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

新入学 ご就職 おめでとうセール!

●電話1本即お届け　●送料無料　●あなたのパソコン高価買取り・下取りいたします

NEC PC-8801FH
P-1 ベーシックセット

PC-8801 FH/30	¥168,000
14インチカラーCRT(アナログRGB、4,050字)	¥ 89,800
ブランクディスケット(5'2D×10枚)	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥277,800

特価192,000円

4,900円×24回	ボ 25,000円×4回
3,900円×36回	ボ 15,000円×6回
3,300円×48回	ボ 10,000円×8回
4,200円×60回	ボ なし

NEC PC-8801mH
P-2 ベーシックセット

PC-8801 MH	¥208,000
14インチカラーCRT(アナログRGB、4,050字)	¥ 89,800
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥323,800

特価222,000円

5,500円×24回	ボ 30,000円×4回
4,000円×36回	ボ 20,000円×6回
3,300円×48回	ボ 15,000円×8回
4,900円×60回	ボ なし

SHARP X1 turbo III
P-3 ベーシックシステム

CZ-870CB	¥168,000
CZ-870DB	¥108,000
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥302,000

特価208,000円

4,800円×24回	ボ 30,000円×4回
3,600円×36回	ボ 20,000円×6回
3,400円×48回	ボ 12,000円×8回
4,600円×60回	ボ なし

FM FM77AV
P-4 ベーシックセット

FM-77AV-20-2	¥168,000
FM-TV152	¥ 89,800
ブランクディスケット(3.5'2DD×10枚)	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥274,300

特価168,000円

3,800円×24回	ボ 25,000円×4回
3,100円×36回	ボ 15,000円×6回
4,400円×48回	ボ なし
3,700円×60回	ボ なし

厳選中古パソコン大特売!!

NEC 本体. PRINTER. OTHERS

PC-6001	¥ 89,800	¥ 10,000より
PC-6001mkII	¥ 84,800	¥ 15,000より
PC-8001mkII SR	¥108,000	¥ 45,000より
PC-8801	¥228,000	¥ 28,000より
PC-8801mkII/20	¥225,000	¥ 65,000より
PC-8801mkII/30	¥275,000	¥ 80,000より
PC-9801	¥298,000	¥ 45,000より
PC-100/20	¥448,000	¥ 98,000より
PC-8822	¥230,000	¥ 45,000より
PC-PR201	¥298,000	¥ 98,000より
NK-3618/21	¥168,000	¥ 45,000より
NK-3618/22		¥ 55,000より
PC-8031-2W		¥ 50,000より
PC-80S31		¥ 60,000より
PC-KD251		¥ 27,000より

SHARP 本体. PRINTER. OTHERS

MZ-721	¥ 89,800	¥ 15,000より
MZ-2000	¥218,000	¥ 28,000より
MZ-2200+MZ-1T02	¥147,800	¥ 25,000より
MZ-2521	¥198,000	¥ 85,000より
MZ-5511		¥ 50,000より
X-1	¥187,000	¥ 22,000より
X-1C	¥119,800	¥ 24,000より
X-1D	¥198,000	¥ 24,000より
X-1CS	¥119,800	¥ 25,000より
X-1CK	¥139,000	¥ 28,000より
X-1F/10	¥ 99,800	¥ 28,000より
X-1Turbo/10	¥198,000	¥ 40,000より
X-1Turbo/30	¥278,000	¥ 75,000より
X-1TurboII	¥178,000	¥ 80,000より
CZ-801DS		¥ 30,000より
CZ-855DB		¥ 45,000より
CZ-140DR		¥ 28,000より
MZ-1D15		¥ 28,000より
MZ-1D22		¥ 37,000より
CZ-8PK2		¥ 35,000より
CZ-8PK3+1F+ケーブル	¥189,000	¥ 90,000より
CZ-8PD2S		¥ 28,000より

富士通 本体. CRT. PRINTER

FM-7	¥126,000	¥ 18,000より
FM-NEW7	¥ 99,800	¥ 20,000より
FM-77D2	¥228,000	¥ 55,000より
FM-77L2	¥193,000	¥ 65,000より
FM-77L4	¥238,000	¥ 70,000より
FM-77AV2	¥155,000	¥ 80,000より
MB27303	¥ 99,800	¥ 30,000より
MB27331		¥ 32,000より
MB27343	¥ 67,800	¥ 30,000より
FM-TV151	¥ 85,800	¥ 48,000より
MB27401		¥ 38,000より
MB22459		¥ 10,000より

OTHERS

FP-5700	¥150,000より
VIC-1001	¥ CALL ME
PA-7010	¥ 15,000より
CT-1410PV	¥ 32,000より
JC-1202D	¥ 32,000より
NH-14D7	¥ 28,000より
NH-14D8	¥ 30,000より
MT-1431D	¥ 28,000より
KX-14HD1	¥ 58,000より
JR-P01	¥ 12,000より
MP-80K	¥ 35,000より
MP-80IIIF/1	¥ 28,000より
GP-550	¥ 20,000より
GP-250F	¥ 18,000より
GP-250FA	¥ 18,000より
GP-500F	¥ 20,000より
GP-500Z(MZ-1500)	¥ 25,000より
SP-800(新品)	¥ 35,000より
GP-50(新品)	¥ 20,000より
MB-3540	¥ CALL ME
GP-80(6001用)	¥ 12,000より
LFD-550(PC用)	¥ 45,000より
TF-10(FM用・シングル)	¥ 40,000より
TF-20(PC用)	¥ 45,000より
K-305(PC)	¥ 60,000より
APPLEIIC	¥100,000より
APPLEII plus(Disk付)	¥100,000より
NH-200F(X1用・I/F付)	¥ 45,000より
LFD-550II-PC(PC用)	¥ 45,000より
Disk-80E(X1用・I/F付)	¥ 45,000より

全国無料配達/アフターサービス万全/保証人なし(但し20歳以上)/低金利クレジット/現金特価は電話でお問い合せください。

振込み先
●第一勧業銀行小田原支店(当座)0117861
●太陽神戸銀行小田原支店(当座)55677
●小田原信用金庫駅前支店(当座)9886
お振込みは電信扱でお願いします。

NET WORK
●札　幌　011・865・3751
●仙　台　0222・52・2631
●大　阪　06・271・4081
●広　島　082・246・5901
●福　岡　092・864・3321
●小田原　0465・23・3591
●FAX　0465・23・4195

Odawara mycom-plaza
ウエムラ オーディオ
〒250 神奈川県小田原市城内2-21(オホリバタ通り)☎0465・23・3591(代)

MY-COM PLAZA UEMURA AUDIO

Fantom 〒257 神奈川県秦野市曽屋 1737-6
渡部商事ファントム

お電話による お問い合せ **TEL 0463-82-3177** **FAX 0463-82-7484**

全国無料配達 (但し御注文は2,000円以上とさせていただきます。)
◎お買上げの方で入会希望の方は胸から上の顔写真を同封して下さい。
リスト以外でも気軽にTELして下さい。(入会後はすべて1割引です)

	5"2D	5"2DD	5"2HD	3.5"2D	3.5"2DD	3.5"2HD	8"2D
ファントム (Pケース入)	¥ 110	¥ 140	¥ 270	¥ 390	¥ 420	——	——
ノーブランド	¥ 70	¥ 110	¥ 250	¥ 280	¥ 310	¥ 980	¥ 460
マクセル	¥ 280	¥ 380	¥ 580	¥ 670	¥ 800	¥1,200	¥ 550

目玉商品
メモリーメイト (メモレックス)
1箱10枚入
(1,200円)1枚120円
(限定 3,000枚)

★5,000円ごとに 300円引き

《ソフト一覧》 ＊は新作です。

火の鳥………Ⓡ5,800円 MSX2
覇者の封印…D8,800円98. 9,800円 98/88/X1/7/77
覇者の封印…Ⓡ4,800円 MSX
ザナドゥ ………D7,800円 T6,800円 98/88/80/X1/7/77
ザナドゥシナリオ2‥D5,800円 98/88/X1/7/77
アルファ………D5,900円 98/88/X1/7/77
大戦略………D7,800円 98/88/X1/7
＊大戦略2 ……D7,800円 98
＊ハイドライド2……D6,800円 T4,800円 R6,400円 88/X1/7/77/M22/M25/MSX
＊ブラスティー……D7,900円 98/88/X1/7/77
＊ファイナルゾーン ‥D6,800円 T4,800円 R6,800円 88/X1/MSX
スーパーランボー‥D6,800円 T5,800円 88/X1/77
スペースキャンプ…R4,800円 MSX
ダンジョンマスター‥R5,800円 MSX
＊ライレーン ……D7,800円 88/X/77
がんばれゴエモン…Ⓡ5,800円Ⓡ5 MSX2
ファンタジーゾーン…Ⓡ5,800円 MSX2
アムノーク……D6,800円 77AV
アルゴー ……D7,800円 88FR
ガルフォース…R5,800円 MSX
ローオブ・ザ・ウエスト…Ⓓ6,800円 98/88
ガルケーブ……R4,900円 MSX
＊メルヘンベール2‥D7,900円 98/88/X1/7/77M25
＊メルヘンベール1‥D7,900円 R5,800円 98/88/X1/7/77/M25/MSX
＊キネティックコネクション・D6,800円 MSX2
カサブランカに愛を‥D7,200円 98/88
トリトーンII ……Ⓓ7,800円 88
＊夕なぎのホライゾンD6,800円 88/7/77
＊ポイントX占領作戦‥D6,800円 R5,800円 98/88/X1/7/77
＊ザイダーユング‥D7,800円 7/77
＊トッフルジッフ …D6,800円 T4,800円 R5,800円 88/X1/7/77/MSX
＊ホテルウォーズ‥D7,500円 98/88/X1/7/77
＊アーコン………D7,800円 88SR/X1/7/77/M25
＊対局囲碁Jr.……D7,800円 88
＊シルフィード……D6,800円 88FR
＊ラプラスの魔…D7,800円 98/88/X1/7/77
アスピック ……D6,800円 T4,800円 X1/77AV/60/X1
＊バビロン………D7,800円 88FR
＊アマゾネス……D7,800円 98/88/7/77
エリュシオン……D7,800円 98
＊ディープフォレスト…D7,800円 77AV
＊スーパートリトーン…R5,900円 MSX2
ザナック………Ⓡ5,800円 MSX2
＊レイドック……D6,800円 77AV/M25/MSX2
殺人倶楽部 ……D7,800円 98/88/X1/7/77
エリア5 ………Ⓡ4,800円 MSX
＊悪魔城ドラキュラ‥R5,800円 MSX2
＊はーりぃふぉっくすSP‥R6,800円 MSX2
＊コムサイト……D6,800円 88SR/X1
＊ボルトオン……D6,800円 88/X1/77AV
＊ナポレオン……D9,800円 98
＊森田和郎の将棋・D9,800円X1 7,800円 98/88/X1
＊ドラゴンクエスト…Ⓡ5,800円 MSX/MSX2
＊ファイナルゾーン …D6,800円 88SR/X1/MSX
＊ヴィーナスファイター‥Ⓓ7,800円 88
＊クロスブレイム …Ⓡ5,800円 MSX
＊谷川浩司の将棋指南‥Ⓡ4,900円 MSX
＊キングコング2…Ⓡ5,800円 MSX

＊リバイバー ……D6,800円 88/X1
＊地球防衛軍…D9,500円 98
＊獣神ローガス……D7,800円 88/X1/7/77
＊ストレンジ・ループ‥R5,700円 MSX
＊摩訶迦羅(マカカーラ)‥D7,900円 88/X1
カリオストロの城……D7,800円 T4,800円 88/X1/7/77
自己中心派 …Ⓓ6,800円 88
＊リ・バース……D7,800円 98/88/X1/7/77/M25
＊戦場の狼……D6,800円 R5,800円 R2 5,980円 88/X1/7/77/MSX/MSX2
ファイヤーボール …Ⓓ5,800円 77AV
＊棋聖…………D7,800円 88/X1
ファンタジーII…Ⓓ9,800円 98
＊ストーム ………D6,800円 T6,800円 88/X1/M25
＊プリンセスクエスト‥D6,800円 7/77
＊真夜中のラブコール・D6,800円 88
＊ドルアーガの塔……D6,000円 T3,800円 R4,500円 Q・D4,800円 X1/77AV/M25/M15 MSX
ガルフォース(AVG)……Ⓓ7,800円 88
スターソルジャー …B・C4,800円 MSX
女子大生交際図巻‥Ⓓ8,800円 98/88/77
フェアリーズレジデンス・D7,800円 98/88/7/77
オメガ創刊号…D3,800円3.5"4,800円 98/88/7/777
プラトニックラブ…D6,800円 98/88
ラブメイト……D4,800円 88
マリコの部屋……D4,800円 98/88
さゆり…………D4,800円 98/88
＊ザピーピング……D4,800円 88
＊ルーン…………D6,800円 88
その後の慶子ちゃん(OL、看護婦、新妻) D3,500円 3.5"3,000円 98/88/X1/7/77
＊美しき獲物たち…D・T4,000円 98/88/X1/7/77
＊ルナシテイ殺人事件‥D5,800円 T4,000円 X1
＊シンデレラペルデュー‥D6,800円 88/X1/77
＊三国志………D14,800円 R12,800円 98/88/X1/7/77/MSX
地球戦士ライーザ…D6,800円 Ⓣ4,800円 88/X1/7/77/MSX
ナイトメアー魔城伝説…R4,800円 MSX
デウリング ……Ⓓ7,800円 88
ウイングマン2……D6,800円 T4,800円 98/88/X1/7/77
アルバトロス……D8,800円 T5,800円 R6,800円 98/88/X1/7/77/MSX
ハイウェイスター……D7,800円 98
TOKYOナンパストリート・D6,400円 R7,400円 T4,800円 98/88/X1/7/77/MSX
北斗の拳……D6,800円 T4,800円 98/88/X1/77
ランボースペシャル・R5,800円 MSX2
ロボレス2001……D6,800円 Ⓣ4,800円 88/X1/M25
＊ストレンジャー ……D7,800円 88
＊アトラス………D6,800円 98
＊キングスナイトスペシャル・D6,900円 88/X1/7/77
＊地球防衛軍……D9,500円 98
＊ハングオン……D6,800円 88FR
アトラス ………Ⓓ7,800円 98
＊プレイボール……Ⓡ6,900円 MSX
敵は海賊、海賊版……Ⓓ7,800円 98/7/77
＊カーマイン……D7,800円 98/88
＊妖姫伝………Ⓓ6,800円 88/7/77
＊迷宮への扉(ゲート・オブ・ラビリンス)…Ⓠ4,800円M15
＊ナイザー ……Ⓓ6,200円Ⓣ4,100円Q・Ⓓ4,800円 7/77/M15
＊マッピー………Ⓓ6,200円Ⓣ4,100円 60/66/88
＊スーパーモードボスコニアンⒹ6,200円Ⓣ4,100円 X1
＊ポピンズ………Ⓓ6,200円Ⓣ4,100円Q・Ⓓ4,800円 X1/M15
＊スペースハリアー…Ⓓ6,200円Ⓣ4,100円 60/66
＊うっでぃぽこ……D6,800円 88/X1
＊アイドロン……R5,800円 MSX2
＊満月城の戦い…R4,800円 MSX

ピープショウ……Ⓓ4,800円 88
ピープショウ番外‥Ⓓ3,500円 88
＊バトル オブ ベガス‥R5,800円 MSX
＊クリスタルプリズン・D7,500円 88/X1/7/77
＊レリクス………D7,200円 T5,800円 R6,800円 98/88/X1/7/77/MSX
＊対局囲碁2 ……D14,800円 98
＊碁遊技………D6,800円 88
＊アステカ2(太陽の神殿)・D7,800円 98/88/X1/7/77
＊りっくとみっくの大冒険・R5,800円 MSX2
夢幻の心臓2…D7,800円 98/88/X1/7/77M25/S1
＊ファンタジー ……D9,800円 88/X1
＊ラスベガス……D7,800円 98/88/7/77
＊未来…………D7,800円 Ⓡ5,800円 98/88/X1/M25/MSX
＊トリトーン ……D6,800円 T4,800円 R5,800円 98/88/X1/7/77/M25/60MSX
ジーザス………Ⓓ7,800円、98F 8,700円 98/88/X1 98MF 9,800円
＊デイーヴァ……D7,800円 88FR/X1/77/MSX2
＊AIR …………D7,800円 88FR
＊デスフォース …D7,800円 77AV
夢大陸アドベンチャー‥R4,980円 MSX
＊めぞん一刻…D6,800円 98/88/X1/77
＊グーニーズ……D6,800円 98/88/X1
＊九玉伝………D7,800円 98/88/X1/77AV
＊パットン第三軍…D6,800円 98/88
＊ウインターゲームズ‥D6,800円 88SR
＊軽井沢誘拐案内・D5,800円 T4,800円 R5,800円 88/X1/7/60MSX
＊夢幻戦士ヴァリス…D7,800円 R6,800円 98/88/X1/7/77
＊ウィバーン……D6,800円 98/88/X1/77
＊A列車で行こう…D7,800円 T6,800円 98/88/X1/7/77
＊リグラス………D6,800円 T4,800円98 7,800円 98/88/X1/7/77M25
＊信長の野望全国版・D9,800円 88/X1
ガーディック ……R4,900円 MSX
＊ART of WAR…D9,800円 98/88
＊タッチ………D7,800円 88
＊ロストパワー…D7,800円 98/88/X1/77AV
＊ヴァクソル……D7,800円 Ⓡ6,800円 88SR/MSX
＊魔界村………D6,800円 R5,800円 R2 5,980円 88/X1/7/77/MSX/MSX2
＊ウイザードリィー2 …D9,800円 98/88/X1/7/77
レモネード創刊号‥Ⓓ3,800円 35"4,800円 98/88/X1/7/77
＊べえっし君 ……R4,500円 MSX
＊賢者の遺言…D7,800円 88SR/X1/7/77
＊ブラックオニキス2…R6,800円 MSX
アルバトロス……D8,800円 T5,800円 R6,800円 98/88/X1/7/77/60/MSX
アルバトロス拡張コース・D4,500円(ワールド、ビジュアル、エキスパート)
＊ゴルコス ……D7,800円 7/77/88/X1
BEE PACK…D 980円 MSX
＊ZETA3号……D3,800円3.5" 4,800円 98/88/X1/7/77
がんばれ美樹ちゃんD1,500円3.5" 1,800円 98/88/X1/7/77
＊ポップレモン…D7,800円 Ⓣ4,500円 88/X1/7/77
＊扉をあけて……Ⓓ7,800円 88SR/X1/7/77
＊スターシンフォニー‥D6,800円 98/88/7/77
＊ロマンシア……D6,800円 R5,800円 98/88FR/X1/MSX/MSX
＊聖女伝説……D6,800円 Ⓣ4,800円 98/88/X1/MSX
＊聖女パニック‥D4,800円 Ⓣ4,300円 88/X1
エリカ………D6,800円 Ⓣ4,800円 88/X1/77/MSX
ファイブスィートドリーム‥D7,800円 88/X1/77
秘課外授業編‥D Ⓣ3,000円3.5" 4,000円 88/X1/77
天使たちの午後・D6,800円 Ⓣ4,800円 88/X1/77
天使たちの午後番外編・D3,000円 88/X1/77
＊口説き方教えます …D6,800円 Ⓣ6,800円 98/88/7/77
＊ソープランドストーリー …Ⓓ7,800円 98/88/7/77/M25
＊全国ナンパ修業 京都編‥Ⓓ4,800円 88
＊まじゃべんちゃーねぎ麻雀‥Ⓓ6,800円 88
オメガ2号 ……Ⓓ3,800円 35"4,800円 98/88/X1/7/77



BEST PASOCOM

お買い得新製品バザール

特選ラインナップ

パソコンテレビ X1G 新登場！

X-1Gがさらにお求めやすくなりました。この機会に是非…Call。



X1G Model 10 A コース

CZ-820C(本体)………¥69,800
CZ-820D(ディスプレーテレビ)…¥79,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥15,800

定価合計¥165,400➡現金特価	
¥ 3,900×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 5,600×24回	(ホ)なし (頭)なし
¥10,500×12回	(ホ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 B コース　43%引

CZ-820CE(本体)………¥69,800
CZ-811DE(ディスプレーテレビ)…¥89,800

定価合計¥159,600➡¥90,900	
¥ 3,700×30回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 4,400×24回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 8,300×12回	(ホ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 C コース

CZ820C(本体)………¥69,800
CU-14G(2000文字ディスプレー)…¥49,800

定価合計¥119,600➡現金特価	
¥ 3,400×30回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 4,100×24回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 7,600×12回	(ホ)なし (頭)なし

X-1Gは本体の色によって価格が変わることがありますのでお問い合せ下さい

X1G Model 10 D コース

CZ-820C(本体)………¥ 69,800
CZ-820D(ディスプレー)…¥ 79,800

定価合計¥149,600➡現金特価	
¥ 3,700×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 5,300×24回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 9,900×12回	(ホ)なし (頭)なし

X1G Model 30 A コース

CZ-822C(本体)………¥118,000
CZ-820D(ディスプレーテレビ)…¥ 79,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥ 19,800

定価合計¥217,600➡現金特価	
¥ 5,000×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 7,100×24回	(ホ)なし (頭)なし
¥13,300×12回	(ホ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 30 B コース　40%引

CZ-822CE(本体)………¥118,000
CZ-811DE(ディスプレーテレビ) ¥ 89,800

定価合計¥207,800➡¥121,700	
¥ 4,200×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 6,000×24回	(ホ)なし (頭)なし
¥11,200×12回	(ホ)なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続 初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の タテ・ヨコ両用タイプ
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など 先進機能にもうれしい対応

今、お持ちのパソコン高額にて下取中!!くわしくはお電話で………

X-1用シングルディスクセット

CZ-503F(5フロッピーディスク) ¥ 49,800
〈X-1〜、X-1F〜、X-1〜に接続してディスクが使えます。〉
インターフェイス、ケーブル付

定価合計¥49,800➡現金特価	
¥ 3,500×12回	(ホ)なし (頭)なし

X1G Model 30 C コース

CZ-822C(本体)………¥118,000
CU-14G(2000文字ディスプレー)・¥ 49,800
ブランクディスケット(5"2D,10枚) ¥ 17,000

定価合計¥184,800➡現金特価	
¥ 3,900×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 5,500×24回	(ホ)なし (頭)なし
¥10,300×12回	(ホ)なし (頭)なし

X1G Model 30 D コース

CZ-820D(ディスプレー)……¥ 79,800
CZ-822C(本体)………¥118,000

定価合計¥197,800➡現金特価	
¥ 3,700×48回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 4,700×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 6,700×24回	(ホ)なし (頭)なし

パソコンテレビ X1F

■高速グラフィック ■思いきり使えるメモリ空間
■漢字ユーティリティ



X1F Model 10 A コース

CZ-811C(本体)………¥89,800
CZ-811D(ディスプレー)…¥89,800

定価合計¥179,600➡¥67,800	
¥ 3,000×30回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 3,600×24回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 6,700×12回	(ホ)なし (頭)なし

X-1Fにジョイカードを装備した場合、X-1Gと全く同じに使用出来ます

X1 turbo 10 A コース

CZ-850CR(本体)………¥168,000
CZ-811DR(ディスプレー)…¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥72,000	
¥ 3,000×30回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 3,600×24回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 6,700×12回	(ホ)なし (頭)なし

Aコースの場合、デモディスクのみは400ラインのみの対応となり200ラインでは御使用できないことがあります

X1 turbo 10 B コース

CZ-850CR(本体)………¥168,000
CZ-850DR(ディスプレー)…¥129,800

定価合計¥297,800➡¥89,600	
¥ 3,100×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 4,400×24回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 8,300×12回	(ホ)なし (頭)なし

X-1Gの周辺機器は、全てのX-1シリーズに対応

新製品・X-1Gシリーズ 周辺機器

型名	商品名	標準価格	現金特価	12回均等払い	24回均等払い
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥39,800	現金特価		
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥23,800	現金特価		
CZ-8TM1	モデムユニット	¥29,800	現金特価		
CZ-8RL1	データレコーダ	¥24,800	現金特価		
CU-14G	14型カラーディスプレー	¥49,800	¥28,800	¥2,640	
X-1用	ジョイカード	¥ 3,200	¥ 2,900		
CZ-122PF	X-1用ソフト6本セット(テープ)	¥15,800	¥ 8,900		
CZ-123PF	X-1用 〃 (ディスク)	¥19,800	¥ 9,800		

上記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります



新製品 FM77 AV40/20

多彩な高性能、広がる可能性。

Audioの夢、実現。
●FM音源3音搭載
●PSG3音を加えた6和音の同時演奏可能

Visualの夢、かなう。
●26万色カラー表示、400ライン8色対応(AV40のみ)
●ビデオデジタイズ機能

Communicationの夢、広がる。
●RS-232Cインターフェース標準実装
●モデムカード-1200(オプション)
●通信用ソフト2種、FMテレアクト DBアクセス

Personal COMPUTERの夢、完成。
●日本語機能大幅強化
●3.5インチ640KBマイクロFD搭載
●192KBメインメモリ標準実装(AV20は128KB)

●パソコンを使わないときはテレビに切り換えて楽しめます

FM77AV40 A コース

FM77AV40(本体)……¥228,000
FMTV-154(カラーCRTテレビ 15SD)…¥138,000

定価合計¥366,000➡¥255,000	
¥ 5,600×36回	(ホ)19000 (頭)なし
¥ 7,000×48回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 8,800×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥12,600×24回	(ホ)なし (頭)なし

FM77AV20-2 B コース

FM77AV20-2(本体)…¥168,000
FMTV-211(カラーCRT 21インチテレビ)…¥185,000

定価合計¥353,000➡¥248,000	
¥ 5,200×36回	(ホ)20000 (頭)なし
¥ 6,800×48回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 8,500×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥12,100×24回	(ホ)なし (頭)なし

FM77AV20-2 C コース

FM77AV20-2(本体)…¥168,000
FMTV-154(カラーCRTテレビ 15SD)¥138,000

定価合計¥306,000➡¥223,000	
¥ 4,700×36回	(ホ)18000 (頭)なし
¥ 6,100×48回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 7,700×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥10,900×24回	(ホ)なし (頭)なし

FM77AV20-1 D コース

FM77AV20-1(本体)…¥138,000
FMTV152(カラーCRT 15)…¥ 89,800

定価合計¥227,800➡¥174,600	
¥ 3,900×36回	(ホ)13000 (頭)なし
¥ 4,800×48回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 6,000×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 8,500×24回	(ホ)なし (頭)なし

PC-8801FH

PC-8801FH Model 30(仕様) A コース

PC-8801FH Model 30(仕様)・¥168,000

定価合計¥168,000➡¥124,900	
¥ 4,300×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 6,100×24回	(ホ)なし (頭)なし
¥11,500×12回	(ホ)なし (頭)なし

PC-8801FH Model 30(仕様) B コース

PC-8801FH Model 30(仕様)・¥168,000
CMT146L(カラーディスプレー)¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥176,500	
¥ 4,800×48回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 6,100×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥11,200×18回	(ホ)なし (頭)なし

PC-8801FH Model 30(仕様) C コース

PC-8801FH Model 30(仕様)・¥168,000
PC-KD854(カラーディスプレー)¥ 89,800
バックアップキット ¥ 3,400

定価合計¥261,200➡現金特価	
¥ 5,200×48回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 6,600×36回	(ホ)なし (頭)なし
¥ 9,400×24回	(ホ)なし (頭)なし

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

お得で安心なサービスは、やっぱり…ワールド イン アオヤマです

1 初めてのパソコンならぜひ

これからパソコンを始める方なら、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 もちろんクレジット・クレジットカードもOK

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。

尚、クレジットカードをお持ちの方、お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

3 アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。



電話受付注文センター 03-987-7771

現金購入のお客様

現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずブランクディスケットセットをサービスさせていただきます。●三井銀行要町支店　普5052013　㈱ワールド イン アオヤマ

新製品 X1 turbo Z

リアルな映像と音が創造力をかきたてる。
"アートスタジオ・Turbo Z"登場。



- アナログカラーイメージボード内蔵
- 4,096色対応・ニューテロップ機能
- 1Mバイトの5インチフロッピー2基搭載
- JIS第1/第2水準漢字ROMを標準実装
- システム・ユーザー辞書装備
- マウス標準装備

X1 turbo Z Aコース

CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15カラーディスプレー) ¥129,800
ブランクディスケット(5 2HD. 10枚) ¥ 24,000

定価合計¥371,800➡現金特価	
¥ 6,700×36回	㊍15000㊅なし
¥ 8,800×24回	㊍26000㊅なし
¥ 9,200×36回	㊍なし ㊅なし
¥13,100×24回	㊍なし ㊅なし

X1 turbo Z Bコース

CZ-880CB(本体)……… ¥218,000
CZ-600DB(15カラーディスプレー) ¥129,800
CZ-8RL1(データレコーダ)‥ ¥ 24,800
バックアップキット(5 2HDディスク) ¥ 4,800

定価合計¥377,400➡現金特価	
¥ 6,500×36回	㊍20000㊅なし
¥ 9,500×24回	㊍27000㊅なし
¥ 9,800×36回	㊍なし ㊅なし
¥14,000×24回	㊍なし ㊅なし

X1 turbo III

ターボの系譜をうけついで、さらに実力アップ。



X-1Turboシリーズ全ての特長を継承

ホビーに、マイビジネスに、幅広く威力を発揮。

- 大量のデータもラクラク処理する
  1Mバイトの5"FDDを2基搭載。
- 日本語処理を強力にパワーアップ
  JIS第2水準漢字ROM標準装備。
- JIS第2水準漢字もサポート
  充実のシステム・ユーザー辞書搭載。
- 豊富なソフトウェア資産が活用できる
  コンパチブル設計。

●ディスプレーマスクピッチ0.4㎜/デジタルサイン付
●ボディーカラーは、X-1Gと同じ、オフィースグレーとブラック

X1 turbo III Aコース

CZ-870CB(本体)……… ¥168,000
CZ-870DB(ディスプレー)… ¥109,800
ブランクディスケット(5 2HD. 10枚) ¥ 24,000
バックアップキット……… ¥ 3,400

定価合計¥305,200➡現金特価	
¥ 5,500×48回	㊍なし ㊅なし
¥ 7,000×36回	㊍なし ㊅なし
¥ 9,900×24回	㊍なし ㊅なし

X1 turbo III Bコース

CZ-870CB(本体)……… ¥168,000
CZ-870DB(ディスプレー)… ¥109,800
CZ-8PC1(24プリンター)…. ¥ 69,800

定価合計¥347,600➡現金特価	
¥ 5,200×36回	㊍20000㊅なし
¥ 8,600×36回	㊍なし ㊅なし
¥12,300×24回	㊍なし ㊅なし

御不明な点はお気軽にお電話下さい。
03-987-7771

新製品
限定20台即納
CZ8PC1
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1…………… ¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡現金特価	
¥ 3,400×18回	㊍なし ㊅なし
¥ 4,900×12回	㊍なし ㊅なし

X1 turbo II



●漢字処理を超えた新日本語処理。
●あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承。

時代に応える3つの能力
ターボが知的にパワーアップ

- 先見の日本語システム
  日本語百科WORD POWER
- ターボ博士LEXICON搭載
- 多彩な画像処理を実現する
  カラーイメージボード(別売)
- パソコンネットワークをサポートする通信ソフト
  turboターミナル(別売)

特別限定5台 X1 turbo II Cコース

CZ-856CE(本体)……… ¥178,000
CZ855DE(ディスプレー)…. ¥119,800
バックアップキット(ディスク)・¥ 3,400

定価合計¥301,200➡¥168,000	
¥ 5,000×24回	㊍22000㊅なし
¥ 6,000×36回	㊍なし ㊅なし
¥ 8,600×24回	㊍なし ㊅なし

限定特別価格
MZ1P17
24ドット熱転写プリンター
MZ-1P17…………… ¥79,800
プリンターケーブル …. ¥ 7,500

定価合計¥86,300➡¥42,800	
¥3,900×12回	㊍なし ㊅なし
¥7,500× 6回	㊍なし ㊅なし

ショールーム

■営業時間/11:00〜18:30　日・祭日 10:30〜18:00
■3月のお休み/5日㈭・12日㈭・13日㈮・19日㈭
■4月のお休み 9日㈭・16日㈭・23日㈭・30日㈭
電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい。

見て、触れて、納得してください

ショールームではお客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。店内にはお客様のニーズにぴったりの新作ソフトがズラリ勢揃い。お客様ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

限定特別品
star
TR-24X
24ドット熱転写プリンター
TR-24X …………… ¥68,800
プリンターケーブル …. ¥ 7,500

定価合計¥76,300➡¥39,500	
¥3,000×15回	㊍なし ㊅なし
¥3,700×12回	㊍なし ㊅なし

クレジット御利用の場合、満18才以下のお客様では直接お申し込みは出来ません。御両親様といっしょにお申し込みをお願いいたします。

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1−28−6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



THE 9801/8801

新製品 驚異のプライス

PC-8801mH 新登場！

●最新鋭CPU搭載のハイスピード
●余裕ある大容量メモリが高機能の証明

多彩なソフトウェア環境。それは無限に広がる



1 ワープロ
機能、ソフトも充実し、多彩な文書作成が可能です。

2 グラフィックス
別売のビデオアートボード、ビデオアートボード対応ディスプレイの使用により65.536色の鮮かな色彩でアート感覚のグラフィックスが楽しめます。

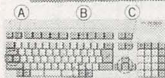
3 データベース
各種名簿の作成やレコード、カセットテープなどの情報整理に威力を発揮します。

4 表計算
複雑な集計作業もラクラク、家計簿や成績管理等に大いに活用できます。

5 パソコン通信
自分だけの情報ネットワークが手軽にできる今もっとも新しいメディアです。

6 教育
幼児から学生まで、レベルに沿った学習ソフトが揃っています。

7 ゲーム
アクションゲームから思考型ゲーム、シミュレーションまで多彩なゲームが楽しめます。



新たに採用された日本語対応キーボード
Ⓐ 漢字、ひらがなをまじえ、分かり易い表記にしました。
Ⓑ 変換キー、全角キー、などの追加で、日本語入力を容易にしました。
Ⓒ カーソルキーの位置を改善し、操作性を向上させました。

PC-8801mH Aコース

8801MH〔本体〕………… ¥208,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
ブランクディスケット〔5'2D10枚〕・¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥328,200➡現金特価	
¥ 5,800×36回	㊍15000㊖なし
¥ 6,600×48回	㊍なし ㊖なし
¥ 8,300×36回	㊍なし ㊖なし
¥ 9,900×30回	㊍なし ㊖なし

PC-8801mH Bコース

8801MH〔本体〕………… ¥208,000
KD854〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕…¥ 89,800
ブランクディスケット〔5'2D, 10枚〕¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥318,200➡現金特価	
¥ 3,800×48回	㊍14000㊖なし
¥ 6,100×48回	㊍なし ㊖なし
¥ 6,100×36回	㊍10000㊖なし
¥ 7,800×36回	㊍なし ㊖なし

PC-8801mH Cコース

8801MH〔本体〕………… ¥208,000
CMT146L〔4050文字アナログ ディスプレー〕 ¥ 89,800
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥301,200➡¥204,000	
¥ 3,600×48回	㊍12000㊖なし
¥ 4,900×36回	㊍13000㊖なし
¥ 5,700×48回	㊍なし ㊖なし
¥10,100×24回	㊍なし ㊖なし

本体特価¥159,600

/ 新CPU採用(8MHz)による処理スピードの飛躍的な向上。
/ 日本語機能・通信機能・AV機能の充実。
/ 先鋭ニーズに確実に応えるPC-8801MH/PC-8801FH。まさに高水準パソコン。
/ 君のPC-8801シリーズからの買替えは絶対条件。

PC-8801FH 新登場！

●8MHzのCPUμPD70008AC-8搭載
●JIS第1、第2水準漢字ロムを実装
●熟語変換可能なN88-日本語BASICを添付。



PC-8801FH Model 30 Aコース

最新65.536色表示可能

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
ブランクディスケット〔5'2D, 10枚〕¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥288,200➡現金特価	
¥ 4,700×36回	㊍15000㊖なし
¥ 5,700×48回	㊍なし ㊖なし
¥ 7,200×36回	㊍なし ㊖なし
¥ 8,500×30回	㊍なし ㊖なし

PC-8801FH Model 30 Cコース

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
KD-854〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕‥¥ 89,800
ブランクディスケット〔5'2D, 10枚〕¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥278,200➡現金特価	
¥ 4,500×60回	㊍なし ㊖なし
¥ 5,000×36回	㊍10000㊖なし
¥ 5,300×48回	㊍なし ㊖なし
¥ 6,700×36回	㊍なし ㊖なし

●65.536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレー(KD862)が必要です。……FHmodel30Aコース

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771

PC8801シリーズ 周辺機器						
メーカー名	型番	標準価格	現金特価	48回均等払い	36回均等払い	主な特長
NEC	PC-KD862(ディスプレー)	¥ 99,800	現金大特価	¥2,200	¥2,800	14インチ0.39アナログRGB付 デュアルスキャンタイプ
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	現金大特価	¥2,500	¥3,200	15インチ0.39アナログ/デジタル TVチューナー付
NEC	PC-TV471(ディスプレー)	¥248,000	現金大特価	¥5,400	¥6,800	21インチ0.42アナログ/デジタル TVチューナー付
NEC	PC-PR101TL(プリンター)	¥ 79,800	現金大特価	¥1,800	¥2,200	24熱転写プリンター
NEC	PC-PR406M(プリンター)	¥ 59,800	現金大特価	¥1,300	¥1,700	24熱転写プリンター
EPSON	AP-80K(PCロムケーブル付 24Pプリンター)	¥ 80,300	¥48,800	¥1,322	¥1,668	24熱転写プリンター
NEC	PC-8801SR-01	¥ 9,800	現金大特価	——	——	PC80S31用1 Fボード
NEC	PC-8801-10	¥ 28,000	現金大特価	——	——	ミュージックインターフェイス
NEC	PC-8801-11	¥ 19,800	現金大特価	——	——	サウンドボード
NEC	PC-8801-17	¥ 49,800	現金大特価	61 12月発売の為予約受付中		ビデオアートボード

PC-8801mH、FHは定価計算になります。　ディスケット・キットは無料になります

PC-8801FH Model 30 Bコース

最新65.536色表示可能
ハガキ印字の出来るシートフィーダセット

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー〕 ¥ 99,800
PR406M〔24熱転写プリンター〕 ¥ 59,800
PR406M-01〔シートフィーダ〕・¥ 22,800
ブランクディスケット〔5'2D, 10枚〕¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥370,800➡現金特価	
¥ 5,900×48回	㊍10000㊖なし
¥ 6,200×36回	㊍20000㊖なし
¥ 6,400×60回	㊍なし ㊖なし
¥ 9,500×36回	㊍なし ㊖なし

PC-8801FH Model 30 Dコース

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
CU14A4〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕 ¥ 89,800
ブランクディスケット〔5'2D, 10枚〕¥ 17,000
バックアップキット〔ディスク〕・¥ 3,400

定価合計¥278,200➡現金特価	
¥ 5,100×48回	㊍なし ㊖なし
¥ 6,500×36回	㊍なし ㊖なし
¥ 7,300×24回	㊍12000㊖なし
¥ 9,200×24回	㊍なし ㊖なし

PC-8801FH Model 30 Eコース

8801FH30〔本体〕……… ¥168,000
CMT146L〔4050文字アナログ カラーディスプレー〕¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥174,000	
¥ 4,000×60回	㊍なし ㊖なし
¥ 4,800×48回	㊍なし ㊖なし
¥ 6,000×36回	㊍なし ㊖なし
¥ 8,600×24回	㊍なし ㊖なし

PC-8801FH Model 20 Kコース

8801FH20〔本体〕……… ¥138,000
CMT146L〔4050文字 カラーディスプレー〕¥ 89,800

定価合計¥227,800➡¥149,800	
¥ 3,500×60回	㊍なし ㊖なし
¥ 4,100×48回	㊍なし ㊖なし
¥ 5,200×36回	㊍なし ㊖なし
¥ 7,300×24回	㊍なし ㊖なし

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

4 見て、触れて、納得して下さい

ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。店内には、お客様のニーズにぴったりの新作ソフトが、ズラリ勢揃い。お客様ご自身の目でじっくりと、お選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

6 うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ワールド イン アオヤマ

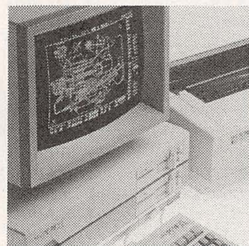
A WORLD IN YAMA

新製品電話受付注文センター

☎03-987-7771

PC-9801Vm21

▶高い信頼性と高性能を誇る16ビットCPUを搭載。幅広いオフィスニーズに対応。
▶ユーザーズメモリは標準実装640Kバイトと大幅に強化!
▶一段と強力なグラフィック機能。4096色中の16色を高解像度2画面に表示可。



PC-9801Vm21Aコース

PC-9801Vm21〔本体〕…¥390,000

定価合計¥390,000➡現金特価	
¥ 7,500×48回	㊍なし ㊐なし
¥ 9,500×24回	㊍25000×4 ㊐なし
¥ 9,600×36回	㊍なし ㊐なし

PC-9801Vm21Cコース

PC-9801Vm21〔本体〕…¥390,000
PC-KD854〔14ディスプレー〕¥ 89,800
PC-PR201H2〔24ドットカラー漢字プリンター〕¥245,000

定価合計¥724,800➡現金特価	
¥ 5,000×36回	㊍69000×6㊐50000
¥ 8,000×48回	㊍38000×8㊐なし
¥10,000×24回	㊍95000×4㊐なし

OAからFA/LAまで、これがVXだ。このすごさ——もうパソコンではない。

▶μPD70116-10(V3.0)とCPU80286を同時搭載応用範囲の分野の高度な要求に対応
▶640Kバイトで余裕のユーザーズメモリを標準実装
▶EGCとデュアルポートRAMを標準装備。(グラフィックの処理スピード大幅アップ)
▶PC-9801シリーズの豊富なソフトウェア資産を継承

PC-9801VX2Aコース

PC-9801VX2〔本体〕…¥433,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕··¥ 89,800
PC-PR101F〔24ドット漢字プリンター〕·¥158,000
新・一太郎〔日本語ワープロソフト〕¥ 58,000
ブランクディスケット(52HD.10枚)·¥ 24,000

定価合計¥762,800➡現金特価	
¥ 8,000×60回	㊍25000×10㊐なし
¥ 8,900×48回	㊍34000×8㊐なし
¥12,800×36回	㊍34000×6㊐なし

PC-9801VX2Bコース

PC-9801VX2〔本体〕…¥433,000

定価合計¥433,000➡現金特価	
¥ 8,300×48回	㊍なし ㊐なし
¥10,300×12回	㊍なし ㊐20万
¥10,500×36回	㊍なし ㊐なし
¥10,800×24回	㊍25000 ㊐なし

PC-9801VX2Cコース

PC-9801VX2〔本体〕…¥433,000
CMT146L〔4050文字ディスプレー〕··¥ 89,800

定価合計¥522,800➡¥373,000	
¥ 8,000×60回	㊍なし ㊐なし
¥ 9,600×48回	㊍なし ㊐なし
¥12,200×36回	㊍なし ㊐なし
¥17,400×24回	㊍なし ㊐なし

PC-9801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	6回均等払い	10回均等払い	
NEC	PC-9872K〔マウス〕	¥20,000	現金特価	——	——	〔マウス〕
NEC	PC-9801-26K〔サウンドボード〕	¥25,000	現金特価	——	——	〔サウンドボード〕
NEC	PC-9801-25〔スーパーインポーズボード〕	¥25,000	現金特価	——	——	〔スーパーインポーズボード〕
NEC	日本語MS-WINDOWS	¥20,000	現金特価	——	——	

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	6回均等払い	10回均等払い	
EPSON	SR-120AT+RS232Cケーブル	¥56,300	¥40,000	¥7,067	¥4,320	1200b 300b 自動切替
AIWA	PV-A1200+RS232Cケーブル	¥47,300	¥35,800	¥6,324	¥3,867	1200b 300b 110b切替 自動応答機能・ソフト(MCHAT)付
OMRON	モデムJM1200S+RS232ケーブル	¥53,800	¥36,000	¥6,360	¥3,888	1200b 300b 110b切替 自動応答機能・ソフト(MCHAT)付

差額は大特価にて提供いたしておりますのでお気軽にお問い合せください。03-986-9801

NEC

6001シリーズ本体
PC-6001〔本体:家庭用TVに直接可能〕……… ¥ 8,000
PC-6006〔ロム、ラムカートリッヂ〕……… ¥ 4,000
PC-6001MkII〔本体:家庭用TVに直接可能〕……… ¥ 12,000
PC-6001MkII SR〔本体:RFモジューレーター付〕· ¥ 20,000
PC-60M55〔FM音源カートリッヂ〕……… ¥ 5,000
PC-6006SR〔RAMカートリッヂ〕……… ¥ 5,000
PC-6601〔本体:3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕…… ¥ 25,000
PC-6601SR〔本体:3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕… ¥ 38,000

8001シリーズ本体
PC-8001MkII〔本体〕……… ¥ 20,000
PC-8001MkII SR〔本体〕……… ¥ 24,000
PC-8001MkII SR〔本体〕〔新品〕……… ¥ 34,800

データレコーダ
PC-DR312〔データレコーダ〕……… ¥ 7,000
PC-DR312〔データレコーダー〕〔新品〕……… ¥ 9,800
PHC-DRII〔データレコーダー〕〔新品〕……… ¥ 9,200
PC-DR311〔データレコーダー〕……… ¥ 6,000
PC-6081〔データレコーダー〕……… ¥ 6,000
PC-6082〔データレコーダー〕……… ¥ 7,000

ディスプレー
PC-6041〔2000文字モノクロ〕……… ¥ 8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕……… ¥ 18,000
PC-KD251K〔カラーディスプレー〕……… ¥ 28,000
PC-KD351〔カラーディスプレー〕……… ¥ 28,000
CZ-811D〔2000文字カラー〕……… ¥ 39,800
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕……… ¥ 28,800
CU14GE〔2000文字カラー〕……… ¥ 28,000
CU14GシリーズはNEC、Sharp、富士通 他の本体に接続できますので、8ピンRGBケーブル¥1000を合せて御使用下さい。
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕……… ¥ 20,000
PC-8853〔4050文字ディスプレー〕……… ¥ 45,000
PC-TV151〔2000文字パソコンテレビ〕……… ¥ 42,000
PC-TV351〔4050文字パソコンテレビ〕……… ¥ 80,000
PC-TV451〔4050文字パソコンテレビ〕〔新品同様〕· ¥132,000
PC-TV452〔4050文字パソコンテレビ〕〔新品同様〕· ¥ 95,400
PC-TV352〔4050文字パソコンテレビ〕〔新品同様〕· ¥ 90,000
CZ-850DR〔4050文字パソコンテレビ(デジタル)〕〔新品同様〕…… ¥ 59,800
PC-KD551〔4050文字ディスプレー〕……… ¥ 48,000
PC-KD551K〔4050文字ディスプレー〕……… ¥ 52,000
PC-KD852〔4050文字ディスプレー〕……… ¥ 62,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕〔展示品〕…… ¥ 64,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕……… ¥ 63,000
CMT-146L〔4050文字カラーアナログデジタルRGB〕· ¥ 48,000
CMT-146L〔4050文字カラーアナログ、デジタルRGB〕〔新品同様〕 ¥ 50,000
CU14P1〔4050文字デジタルRGB〕〔新品同様〕…… ¥ 59,800
CU14A4〔4050文字アナログ、デジタルRGB〕〔新品同様〕·· ¥大特価品
CZ811D〔2000文字デジタルディスプレーテレビ〕〔新品同様〕… ¥ 39,800
CZ870D〔4050/2000文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕…… ¥ 79,700
大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771

フロッピーディスク
TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕…… ¥ 50,000
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕…· ¥ 58,000
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕 ¥ 65,000
PC-80S31K〔5"フロッピーディスク〕〔新品〕……… ¥ 89,800

お客様相談室

03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:00～20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。
パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ テレフォンガイド

パソコンの買取り、査定、注文

03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000までお支払いさせていただきます。
●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り

03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

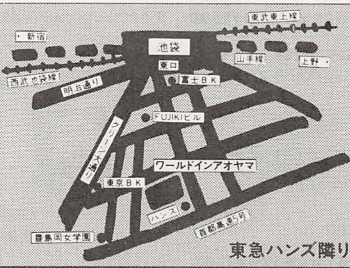
中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間
●月曜日～土曜日 10:00～23:00
●日曜日・祝祭日 10:30～19:00



東急ハンズ隣り

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170 AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 株式会社 ワールド イン アオヤマ



特選中古パソコン

中古なら代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。銀行振込みは不用です。

LFD880(8フロッピー)	¥98,000
PC-9881(8フロッピー)	¥88,000
ティアックFD55B(8/IIフロッピー、PC-8801/IISR・FRに接続可能)(新品)	¥27,200
PC-8201(ハンドヘルド)	¥58,000

8801シリーズ本体

PC-8801(本体)	¥28,000
PC-8801(本体:漢字ロム付)	¥36,000
PC-8801/II 10(本体)	¥43,000
PC-8801/II 30(本体:5′ドライブ2機増設)	¥78,000
PC-8801/II 30(本体:5′ドライブ2機増設)(新古品)	¥80,000
PC-8801/II 30(本体:5′ドライブ2機標準装備)	¥78,000
PC-8801/II SR20(本体:5′ドライブ1機標準装備)	¥91,000
PC-8801/II SR30(本体:5′ドライブ2機増設)	¥110,000
PC-8801/II FH10(本体)(新品同様)	¥77,000
PC-8801/II FR20(本体:5′ドライブ1機増設)	¥92,000
PC-8801/II FR20(本体:5′ドライブ1機標準装備)	¥90,000
PC-8801/II FR30(本体:5′ドライブ1機増設)	¥108,000
PC-8801/II FR30(本体:5′ドライブ2機標準装備)	¥108,000
PC-8801FH20(本体)	¥104,000
PC-8801FH30(本体)	¥128,000

上記商品は新品ではありません

PC-8801/II MR(本体:1Mバイトドライブ2機標準装備)	¥128,000
PC-8801/II MR(本体、新品限定品)	¥150,000
フロッピーディスク・ティアック-FD55BV (PC-8801MK II用フロッピーディスク)(新品)	¥27,200
K-305(両面倍密ディアルフロッピー)	¥54,000

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード(9801用)(新品)	¥14,500
512K増設ラムボード(9801用)(新品)	¥19,800
1MB.RAMディスク(RAMディスクソフト付)(9801用)(新品)	¥28,000
1.5MB.RAMディスク(RAMディスクソフト付)(9801用)(新品)	¥38,000
PC-9801E(本体)(漢ロム付)	¥88,000
PC-9801U2(本体)	¥125,000
PC-9801UV2(本体)	¥214,000
PC-9801UV2(本体)(新古品)	¥232,000
PC-9801F2(本体:5′ドライブ2機標準装備)	¥148,000
PC-9801m2(本体:1Mバイトドライブ2機標準装備)	¥185,000
PC-9801VF2(本体:5′ドライブ2機標準装備)	¥188,000
PC-9801Vm2(本体:5′ドライブ2機標準装備)	¥250,000
PC-9801Vm21(本体)	¥278,000

プリンター

PC-PR401(サーマルプリンター)	¥18,000
PC-PR406M(24′熱転写プリンター)	¥現金特価
PC-PR405(24′漢字プリンター)(新品同様)	¥29,800
PC-PR101(24′シリアルプリンター)	¥78,000
PC-PR201(24′漢字プリンター)	¥98,000
PC-PR101T(24熱転写プリンター)(新品)	¥49,800
NM-9400S(24′漢字プリンター)(新品)	¥128,000
RP-80F/T II(シリアルプリンター)	¥35,000
RP80F T II K(16漢字プリンター)	¥40,000
MP80F/T(16ドットプリンター)	¥28,000
GP-500M(シリアルプリンター)	¥19,800
GP-700M(インクジェット式カラープリンター)	¥28,000
GP-550M(16漢字プリンター)	¥28,000
NM-9900(24 15インチ漢字プリンター) 新品限定品	¥115,000
NM-9400(24′漢字プリンター)	¥130,000
PC-PR406(24′熱転写漢字プリンター)	¥55,000
PC-8821(グラフィックドットプリンター)	¥35,000
PC-8825(24熱転写プリンター)	¥38,000
PC-8826(カラープロッタープリンター)	¥38,000
PC-8027(10ドットプリンター)	¥35,000
PC-PR103(インパックトラインドットプリンター)	¥25,000
PC-PR201T(130ケタ熱転写漢字プリンター)	¥79,000
PR-201H(24′シリアルプリンター)	¥160,000
PR-201HC(24カラーシリアルプリンター)(新品同様)	¥148,000
SL-80MK(ケーブル付)	¥73,000
SL-80MK(24カラーシリアルプリンター、第2水準、ケーブル付)(新品)	¥83,000
AP-80K(24熱転写プリンター、ロム、ケーブル付)	¥38,000
AP-80K(24熱転写プリンター、ロム、ケーブル付)(新品)	¥48,800
M1024 II(24′ドットプリンター、ケーブル付)(新品)	¥74,800
TR-24CL(24カラー熱転写プリンターケーブル付)(新品)	¥54,200
VP130K(130ケタ24 シリアルプリンター)	¥78,000
PC-6021(シリアルプリンター)	¥14,000
PC-6022(シリアルプリンター)	¥12,000
AR2400(135ケタ24 ドットプリンター、第2水準、ケーブル付)(新品)	¥98,000

プリンターを御購入いただいたお客様には、全てケーブルをお付けいたしております。

FUJITSU

FM-7(本体)	¥20,000
FM-NEW7(本体)	¥22,000
FM-77L2(本体)	¥62,000
FM-77L4(本体)	¥69,000
FM-77D2(本体)	¥58,000
FM-77AV1(本体)	¥72,000
FM-77AV2(本体)	¥88,000
FM-77AV2(本体)(新品)	¥98,500
FM-77AV20-2(本体)(新品同様)	¥121,000
FM-77AV20-1(本体)(新品同様)	¥99,800
FM-77AV40(本体)(新品同様)	¥162,000
MB-27611(フロッピーディスク)	¥68,000
MB-27603(シングルディスク)	¥52,000
MB-27631(3.5′ディスク)	¥62,000
CU-14GB(2000文字カラー)(新品同様)	¥28,800
MB-27343(2000文字カラーディスプレー)	¥28,000
LFD550FM(5′ディスク、1Fケーブル付)(新品)	¥68,500
FM-TV152(新品同様)	¥69,800
SP-800F(セイコー社、シリアルプリンター)	¥28,000
GP-500F(セイコー社、シリアルプリンター)	¥22,000
GP550F(16′ドットプリンター)	¥32,000
M1009(シリアルプリンター)	¥18,000

SHARP

MZ-721(本体)	¥14,000
MZ-731(本体)	¥22,000
MZ-1500(本体)	¥24,000
MZ-2000(Gラム付①)	¥24,000
MZ-2200(DR付)	¥24,000
MZ2500V2 30(本体)	¥153,000
MZ-2500/30(新品同様)	¥89,000
CU14A4(4050、アナログデジタルRGB)(新品同様)	¥大特価品
X-1(本体、ディスプレー、Gラム)	¥59,800
X-1C(本体、ディスプレー、G内蔵)	¥59,800
X-1D(本体、ディスプレー、G内蔵)	¥67,000
X-1Turbo II(本体)	¥87,000
X-1Turbo II(ディスプレー)	¥67,000
CZ-8VC(X-1用RFモジューレーター)	¥11,000
CZ-8VC(X-1用RFモジューレーター)(新品)	¥15,500

RFモジュレーターのみの販売は行なっておりません。本体と合せてお買い上げ下さい。

CZ-856C(新品同様)	¥94,000
CZ-855D(新品同様)	¥74,000
CZ-870C(X-1TurboIII)(本体)(新品同様)	¥119,900
CZ-870C(X-1TurboIII)(本体)	¥112,000
CZ-870D(X-1TurboIII)(ディスプレー)	¥76,000
X-1F/10(CZ811本体)	¥28,000
X-1F(CZ811ディスプレー)	¥39,800
X-1F/20(CZ812本体)	¥59,000
X-1F/20(CZ812本体)(新品同様)	¥60,000

今月の限定お買得品

SHARP X1 turbo II
CZ-855D(ディスプレー)……¥119,800
CZ-856C(本体)……¥178,000
定価合計¥297,800➡**¥168,000**

SHARP 〈2000文字カラーディスプレー〉
CU14F1……¥64,800
定価合計¥64,800➡**¥28,000**

SHARP 限定品 〈X-1用データレコーダー〉
CZ-8RL1……¥24,800
定価合計¥24,800➡**¥19,800**

SHARP 〈2000文字カラーディスプレーテレビ〉
X-1F用ディスプレーですが全てのパソコンに接続できTVとしても使用できます ¥1,000ケーブル必要
CZ-811D……¥89,800
定価合計¥89,800➡**¥39,800**

NEC 新品 〈24′熱転写プリンター〉
PC-PR405……¥59,800
ケーブル付
定価合計¥67,300➡**¥29,800**

Victor 〈MSXパソコン〉
HC-30(32K、RF付)
定価合計¥34,800➡**¥18,800**

〈MSXパソコン〉
HC-60(32K、RF付)
定価合計¥64,800➡**¥19,200**

SHARP 〈24′熱転写プリンター〉
MZ-1P17B……¥69,800
24漢字熱転写プリンター、ケーブル付
定価合計¥86,600➡**¥42,800**

SHARP X1 F 10 本体
CZ-811C(本体)……¥89,800
定価合計¥89,800➡**¥29,800**
X-1F。を家庭用TVに接続の場合、別にCZ-8VCをお求め下さい。

SHARP 限定品 **X1 turbo 10**
CZ-850CR……¥168,000
(本体)(X-1 ターボ10)
定価合計¥168,000➡**¥29,800**

NEC PC-PR101TC
¥79,800➡**¥62,200**

NEC PC-PR101T
¥108,000➡**¥49,800**

NEC 新品 **PC-TV452**
〈4050文字アナログテレビ〉
¥128,000➡**¥95,400**

SHARP 新品同様 **CU14A4**
〈4050文字アナログディスプレー〉
¥89,800➡**¥59,800**

Panasonic A1 MSX2
FS-A1
定価合計¥29,800➡**¥26,000**

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

7 中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程、多岐にわたった厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりませんので安心してお使い下さい。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。中古こそ万全のメンテナンス体制を必要とするのです。私共の自信は中古価格だけではありません。

8 やったぜ会員制度

商品をお買い上げのお客様全員にアオヤママイコンクラブの会員証を差し上げます。新たに商品をお買い上げの際、ハードソフト共に会員価格にてご提供致します。

9 もしも初期不良があったら

お買い上げ当初より機種に異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅までひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

10 全商品一年間の総合保険付

ワールドインアオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。商品が、火災・落雷・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等のような損害を受けた場合には、保険金が支払われます。これは業界で唯一のもの、ぜひご利用下さい。パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりしてコーヒーをこぼしてしまったら…!そんなときでも大丈夫です。

パソコン保険導入のため、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ

AOYAMA WORLD IN

CZ-801C(X-1C本体)	¥ 22,000
CZ-800C(本体、Gラム付)	¥ 20,000
CZ-803C(本体)	¥ 23,000
CZ-802C(X-1D本体)	¥ 28,000
CZ-820D(X-1G用ディスプレーテレビ)	¥ 53,500
CZ-820D(X-1G用ディスプレーテレビ)(新品)	¥ 55,200
CZ850C(X-1ターボ10本体)(新品)	¥ 29,800
CZ-820C(X-1GModel 10 本体)	¥ 48,000
CZ-822C(X-1G Model 30 本体)	¥ 78,000
CZ-822C(X-1G Model30本体)(新品)	¥ 大特価品
CZ-8KR(漢字ロム)(新品)	¥ 15,900
CZ-850DR(X-1ターボディスプレー)(新品)	¥ 59,800
CZ-8RL1(データーレコーダー)	¥ 18,000
CZ-8RL1(データーレコーダー)(新品)	¥ 19,800
CZ-8PD2(X-1用ドットプリンター)(新品)	¥ 30,000
CZ-80PK	¥ 35,000
CZ-8PP2(プリンター)(新品)	¥ 14,800
CZ-8PC1(24 熱転写プリンター)	¥ 49,500
MZ-1P14(MZ対応シリアルプリンター)	¥ 28,000
MZ-1P17(24 熱転写漢字プリンター)	¥ 39,800
MZ-1P17(24 熱転写漢字プリンター、ケーブル付)(新品)	¥ 42,800
CZ-811DR(2000文字カラー)	¥ 39,800
CZ-300F(3'フロッピーディスク)	¥ 28,000
PC-1246(ポケコン)	¥ 7,000
PC-1246(ポケコン)(新品)	¥ 8,800
PC-1248(ポケコン)(新品)	¥ 7,900
PC-1360(ポケコン)(新品)	¥ 23,000
PC-1360K(ポケコン)(新品)	¥ 29,000
PC-1500(ポケコン)	¥ 18,000
PC-1501(ポケコン)(新品)	¥ 28,200
PC-1600K(新品)	¥ 55,000
X-1F/10(CZ-811本体)(新品同様)	¥ 28,000
CZ-123PF(X-1用6本入ソフト)(新品)	¥ 9,800

EPSON・日立・SONY

SC-3000(本体)	¥ 9,800
SC-3000H(本体)	¥ 12,800
HC-20(ハンドヘルド、DR付)	¥ 18,000
FP-80(プリンター)	¥ 28,000
TF-20(フロッピーディスク)	¥ 50,000
LFD550(フロッピーディスク)	¥ 50,000
FT80(80ケタドットプリンター)	¥ 28,000

MP80(80ケタドットプリンター)	¥ 28,000
AP80K(80ケタ熱転写プリンター)	¥ 43,000
AR2400(130ケタ、24' シリアルプリンター)(新品同様)	¥ 96,000
(ロム+ケーブル+第2水準ロム付)	
G-10XfII(シリアルプリンター)	¥ 20,000

MSX

HC-95(128Kドライブ2基付)(新品同様)	¥122,000
HC-95(128Kドライブ2基付)(展示品)	¥115,000
HC-90(128Kドライブ1基付)(新品同様)	¥ 99,800
PB-1000(ポケコン)(新品同様)	¥ 31,000
FA-7(I F BOX)(新品同様)	¥ 13,000
CF1200(ナショナル、RF、16K)	¥ 15,000
CF2700(ナショナル、RF、32K)	¥ 18,000
CF3000(ナショナル、RF、64K)	¥ 28,000
FS-P500(MSX用プリンター)(新品同様)	¥ 41,500
FS-FD353(MSX用3.5 ディスクユニット)(新品同様)	¥ 36,900
(接続用I F・ケーブルはお電話にてご相談下さい)	
HC-30(ビクター、RF、32K)(新品)	¥ 18,800
HC-60(ビクター、RF、32K)(新品)	¥ 19,200
HC-80(ビクター、MSX2)(新品)	¥ 24,200
HC-30(ビクター、RF、32K)	¥ 18,000
HB-55(SONY、RF、16K)	¥ 15,000
HB-101(SONY、RF、16K)	¥ 15,000
HB-201(SONY、RF、16K)	¥ 18,000
ML-F120(RF、32K)	¥ 18,000
PV-7(RF、8K)	¥ 6,800
PHC-33(サンヨー、RF、DR、64K)	¥ 24,000
FM-X(RF、16K)	¥ 9,800
MX-10(カシオ、RF、16K)(新品)	¥ 15,000
MX-10(カシオ、RF、16K)	¥ 9,800
V-10(キャノン、RF、16K)	¥ 13,000
V-20(キャノン、RF、64K)	¥ 18,000
HX-10D(東芝、RF、16K)	¥ 15,000
HX-21(東芝、RF、64K)	¥ 19,800
YIS303(ヤマハ、RF、16K)	¥ 15,000
FS-A1(ナショナルMSX2 128K)	¥ 24,500
FS-A1(ナショナルMSX2 128K)(新品同様品)	¥ 26,000
HB-F1(Sony MSX2)(新品同様)	¥ 29,500
H-50(日立 MSX)(新品同様)	¥ 19,800
★MSX16K拡張カートリッヂ	¥ 6,200

1 ●商品を決めたら● まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さなぎ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

❷もちろんクレジットで! クレジットカードもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。



3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

お客様相談室
03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください(10:00~20:00)

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ テレフォンガイド

パソコンの買取り、査定、注文
03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。

※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り
03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ
03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間 ●月曜日~土曜日 10:00~23:00 ●日曜日・祝祭日 10:30~19:00

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170 AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 株式会社 ワールド イン アオヤマ

さすが……「アーデン」24時間インフォメーションオープン、3月9日………



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

6000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,000	2,760
ギャラクシアン	T/B	3,000	2,760
ディグダグ	T/B	3,500	3,260
マッピー	T/B	4,100	3,810
グロブダー	T/B	3,800	3,540
タイニーゼビウス	T/B	3,500	3,250
タイニーゼビウスマーク2	T/B	3,500	3,250
ボスコニアン	T/B	3,800	3,540
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ザ・キャッスル1	T/B	3,800	3,520
トリトーン	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	4,800	4,440
はーりぃふぉっくす雪の魔王	T/B	4,200	3,890
信長の野望	T/B	4,500	4,180
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
アメリカントラック	T/B	4,500	4,180
モールモール60SR	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ザ・ブラックオニキス	T/B	5,800	5,400
タイムトンネル	T/B	4,800	4,440
スペースハリアー	T/B	4,100	3,800
リザート	T/B	4,800	4,440
水道小僧	T/B	4,200	3,890
飛車	T/B	4,200	3,890
暗黒星雲	T/B	4,800	4,440
テラ4001	T/B	4,800	4,440
ホットドック	T/B	4,800	4,440
スペースハリアー	3FD	6,200	5,770
マッピー	3FD	6,200	5,770
グロブダー	3FD	6,000	5,580
タイニゼビウスマーク2	3FD	5,800	5,400
ボスコニアン	3FD	6,000	5,580
トリトーン	3FD	6,800	6,330
信長の野望66	3FD	6,800	6,330
信長の野望66SR	3FD	6,800	6,330
サンダーボール	3FD	5,800	5,400
テラ4001	3FD	6,800	6,330
アメリカントラック	3FD	6,800	6,330
ハイドライド	3FD	6,800	6,330
ハイドライド66SR	3FD	6,800	6,330
モールモール	3FD	5,800	5,400
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
はーりぃふぉっくすSR	3FD	7,800	7,250

8000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
パックマンSR	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,000	2,790
ディグダグSR	T/B	3,800	3,530
マッピーSR	T/B	3,800	3,530
グロブダーSR	T/B	3,800	3,530
ゼビウスSR	T/B	4,300	4,000
ハンバーガーSR	T/B	4,000	3,720
デーモンクリスタルSR	T/B	4,000	3,720
ゼノンSR	T/B	3,800	3,530
Uボート	T/B	3,800	3,530
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,530
信長の野望	T/B	4,500	4,180
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,470
ザ・コックピットSR	T/B	4,800	4,470
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,470
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
走れスカイライン	T/B	3,800	3,530
ロードランナー	T/B	4,800	4,470
タイムトンネル	T/B	4,300	3,980
野球狂	T/B	4,000	3,720
フリッキー	T/B	4,800	4,470
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
ザクサス	T/B	3,800	3,530
パックランドSR	T/B	4,800	4,470
ザ・ブラックオニキスSR	T/B	5,800	5,390
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,470
リザートSR	T/B	4,800	4,470
ホットドックSR	T/B	4,800	4,470
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザナドゥSR	5FD	7,800	7,260
テグザーSR'	5FD	6,800	6,330
パックランドSR	5FD	6,800	6,330
始皇帝SR	5FD	6,800	6,330

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
敵は海賊・海賊版	5FD	7,800	7,260
戦国大名	5FD	6,800	6,330
ヴィーナス・ファイヤー	5FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	5FD	6,200	5,770
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ガンマー5	5FD	6,500	6,050
マッピー	5FD	6,200	5,770
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
スター・シンフォニー	5FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
デゥリング	5FD	7,800	7,260
ポインX占領作戦	5FD	6,800	6,330
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
S・F・3・D	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンベール I	5FD	7,900	7,350
クラックス	5FD	4,800	4,440
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
トリトーン2	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
レフティマウス	5FD	6,800	6,330
うっでぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
レリクス	5FD	7,200	6,700
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	5FD	7,500	6,980
アーコン	5FD	7,800	7,260
対局囲碁Jr	5FD	7,800	7,260
碁遊技	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
アルファー	5FD	5,900	5,490
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
ラスベガス	5FD	7,800	7,260
トリトーン	5FD	6,800	6,330
スパイバススパイ	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
メイドウム	5FD	6,800	6,330
ミスターパンプ	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
マーベラス	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
タイムトンネル	5FD	5,800	5,400
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
リヴィヴァー	5FD	6,800	6,330
ザ・スクリーマー	5FD	7,200	6,700
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
ザイロス	5FD	6,800	6,330
ギャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
暗闇の視点	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,100
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
グラディウス	5FD	6,800	6,330
パットン第三軍	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
タイムエンパイヤー	5FD	7,800	7,260
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
エルスリード	5FD	7,200	6,700
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
オペレーションクレネード	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
スーパービットフォール	5FD	5,800	5,400
バックトゥザフューチャー	5FD	6,800	6,330
ルナボール	5FD	5,800	5,400
ピンボールランド	5FD	4,800	4,440
パターン・エディ88	5FD	7,000	6,510
ザ・競馬	5FD	8,800	8,190
詰碁120	5FD	8,000	7,440
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
フリッキー	5FD	6,800	6,330
プロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
キャッスルエクセレント	5FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
始皇帝	5FD	6,800	6,330
ホットドッグ	5FD	6,800	6,330
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
ザース	5FD	5,800	5,400
アリオン	5FD	7,800	7,260
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ディーサイト	5FD	6,800	6,330
アステカ	5FD	7,200	6,700
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
ザ・ブラックオニキス	5FD	7,800	7,260
ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	7,260
メーベル・マンション	5FD	6,800	6,330
スカイスクレーパー	5FD	6,800	6,330
コナン	5FD	6,800	6,330
テグザー	5FD	6,800	6,330
エプシロン3	5FD	7,300	6,790
アーコン	5FD	7,800	7,260
ザイオン	5FD	6,800	6,330
ロットロット	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
南海の標的	5FD	6,800	6,330
発汗惑星	5FD	5,800	5,400
アメリカントラック	5FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
ホバー・アタック	5FD	5,800	5,370
シーナ	5FD	6,800	6,330
アクレス	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランド・ストーリー	5FD	6,800	6,330
★クリスチーヌ	5FD	5,800	5,400
★女子大生交際図巻	5FD	8,800	8,190
★聖女パニック	5FD	4,800	4,500
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★㊙課外授業編	5FD	3,000	3,000
★プラトニックラブ	5FD	6,800	6,330
★ラブメイト	5FD	4,800	4,500
★マリコの部屋	5FD	4,800	4,500
★さゆり	5FD	4,800	4,500
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラペルデュ	5FD	6,800	6,330
★ザ・ピーピング	5FD	4,800	4,500
★全国ナンパ修行京都	5FD	4,800	4,500
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★ロリーター姫の伝説	5FD	5,800	5,400
★オランダ妻は電気うなぎ…	5FD	7,800	7,260
★ロリーター姫の絵日記	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズレジデンス	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	5FD	3,800	3,600
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★真夜中のラブコール	5FD	5,000	4,650
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,540

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウォームWOOM SR	5FD	6,800	6,330
スーパーマリオブラザーズSR	5FD	6,800	6,330
三国志SR	5FD	14,800	13,770
ヴァクソルSR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2SR	5FD	5,800	5,400
ヴァリスSR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
九玉伝SR	5FD	7,800	7,260
コムサイトSR	5FD	6,800	6,330
ボルトオンSR	5FD	6,800	6,330
未来SR	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅SR	5FD	7,900	7,350
ライレーンSR	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェールII SR	5FD	7,900	7,350
カーマインSR	5FD	7,800	7,260
ハングオンSR	5FD	6,800	6,330
アルゴーSR	5FD	7,500	6,980
舞朧魔SR	5FD	6,800	6,330
シルフィードSR	5FD	6,800	6,330
NEWバビロンSR	5FD	7,800	7,260
大戦略88 SR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
AIR SR	5FD	7,800	7,260
バビロンSR	5FD	7,800	7,260
ウィバーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
ラプラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
ロスト・パワーSR	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピットMR FIR	5FD	5,800	5,400
ラミア1999 SR	5FD	7,800	7,260
ジャイロダインSR	5FD	6,800	6,330
スーパービットフォールSR	5FD	5,800	5,400
ストームSR	5FD	7,800	7,260
バックトゥザ・フューチャーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
★ショッキング・クロスワード	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,500	3,250
マッピー	T/B	3,800	3,520
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ラリーX	T/B	3,500	3,250
Uボート	T/B	3,800	3,520
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,520
ナイザー	T/B	4,100	3,800
バトルシティー	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
カリオストロの城	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
ディサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
F15-イーグル	T/B	3,500	3,250
走れスカイライン	T/B	3,800	3,520
ラグランジェL-2	T/B	4,800	4,440
棋太平	T/B	4,500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
エレベーターアクション	T/B	4,500	4,170
パターンエディター	T/B	4,000	3,700
グラフィックエディター	T/B	4,000	3,700
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
リザート	T/B	4,800	4,440
ドラゴンスレイヤー	T/B	4,800	4,440
ザイオン	T/B	5,800	5,400
7万光年セット	T/B	7,800	7,260
モールモール2	T/B	4,800	4,440
スーパーシンセ	T/B	5,800	5,400
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
モンスター	T/B	4,800	4,440
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,440
ホットドック	T/B	4,800	4,440
サンダーボール	T/B	4,800	4,440
7万光年	T/B	4,800	4,440
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,910
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
ワイヤード2	T/B	5,000	4,650
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
★㊙課外授業編	T/B	3,000	3,000
ゼビウスJOY FDセット	5FD	9,300	8,650
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
S・F・3D	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
スターエージェント	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
サイダーユング編	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファ	5FD	5,900	5,490
リ・バース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
ラスベガス	5FD	7,800	7,260
トリトーン	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
リグラス	5FD	6,800	6,330
プリンセス・クエスト	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ラグランジュL-2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
F15-イーグル	5FD	5,800	5,400
グリード	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
エレベーターアクション	5FD	6,800	6,330
グラフィック・エディター	5FD	7,000	6,510
プラネタリウムパートII	5FD	7,800	7,260
ラスト・ウォー	5FD	6,500	6,050
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
★ソープランド・ストーリー	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,600
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー 占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	5FD	3,800	3,600
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★ファイナル・ロリーター	5FD	6,800	6,330
三国志	3FD	14,800	13,770
三国志AV	3FD	14,800	13,770
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
ディグダグAV専	3FD	6,000	5,580
ティップ・トップ	3FD	5,800	5,400
ギャラガ	3FD	6,000	5,580
グリード	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY FDセット	3FD	9,300	8,650
ナイザー	3FD	6,200	5,770
バトルシティー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ッ・ク	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	3FD	5,800	5,400
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
夕なぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
モールモール2	3FD	5,800	5,400
S・F・3・D	3FD	6,800	6,330
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
囲碁百科	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2AV専	3FD	8,000	7,440
九玉伝AV専	3FD	7,800	7,260
ボルトオンAV専	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール I	3FD	7,900	7,350
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
アムノークAV専	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
スターエージェント	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	3FD	9,800	9,120
サイダーユング編	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	3FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	3FD	7,500	6,980
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
レリクス	3FD	7,200	6,700
ライレーン	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アルファー	3FD	5,900	5,490
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
アスピックAV専	3FD	6,800	6,330
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
ファンタジー	3FD	9,800	9,120
ラスベガス	3FD	7,800	7,260
ディープ・フォーレストAV専	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
デス・フォースAV専	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
ウィバーン	3FD	6,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
キングサーモン	3FD	7,800	7,260
プリンセス・クエスト	3FD	6,800	6,330
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
ロストパワーAV専	3FD	7,800	7,260
ロボレス2001 AV	3FD	6,800	6,330
ディー・サイド2	3FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
F15-イーグル	3FD	5,800	5,400
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6,800	6,330
パターン・エディター	3FD	7,000	6,510
ラストウォー	3FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	3FD	5,800	5,400
フリッキー	3FD	6,800	6,330
プロレス・スペシャル	3FD	6,800	6,330
ゴルコス	3FD	7,800	7,260
マーベラスAV専	3FD	6,800	6,330
信長の野望	3FD	6,800	6,330
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
三国志AV専	3FD	14,800	13,770
★クリスチーヌ	3FD	5,800	5,400

ソフト8801　ハチハチ ワン
03-984-8801

ソフトX-1　エックス ワン
03-982-8901

ソフトなんでも
03-987-7799

SOFT ARDEN

★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★ゼーター第3号	3FD	4,800	4,480
★ショッキングクロスワードAV専	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	3FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	3FD	1,800	1,800
★フェアリーズ・レジデンス	3FD	7,800	7,260
★ソープランド・ストーリー	3FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	3FD	4,800	4,500
★美しき獲物たち	3FD	4,000	4,000
★秘課外授業編	3FD	4,000	4,000
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★ファイブ・スィート・ドリーム	3FD	7,800	7,260
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	3FD	3,000	3,000
★オランダ妻は電気うなぎ…	3FD	7,800	7,260

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アスピック	T/B	5,800	5,400
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,500	3,250
マッピー	T/B	3,800	3,520
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ラリーX	T/B	3,800	3,520
クロブダー	T/B	3,800	3,520
ゼビウスJOY, CTセット	T/B	5,900	5,490
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
バトルシティー	T/B	3,800	3,520
ハンバーガー	T/B	3,800	3,520
バーニンラバー	T/B	3,800	3,520
デーモンクリスタル	T/B	4,000	3,700
ゼノン	T/B	3,800	3,520
ガンマー5	T/B	4,300	3,980
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ボビンズ	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
はってんタヌキの大冒険	T/B	4,800	4,440
聖女伝説	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
スパイバススパイ	T/B	4,800	4,440
ミスターパンプ	T/B	4,800	4,440
トップル・ジップ	T/B	4,800	4,440
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
シャッタード・フューチャー	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
スーパー・ランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
ラグランジュL-2	T/B	4,800	4,440
棋太平•	T/B	4,500	4,170
エレベーターアクション	T/B	4,500	4,170
ビクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
プロレス・スペシャル	T/B	4,800	4,440
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,440
テグザー	T/B	5,800	5,400
ブレイン・ブレーカー	T/B	3,800	3,520
ロボレス2001	T/B	4,800	4,440
ザナドゥ	T/B	6,800	6,330
脱獄ジェイルブレイク	T/B	4,000	4,700
モールモール2	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
★聖女はにっく	T/B	4,300	4,100
★天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
★フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
★ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
★秘課外授業編	T/B	3,000	3,000
★口説き方教えます	T/B	6,800	6,330
三国志T専	5FD	14,800	13,770
グラディウス	5FD	6,800	6,330
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ラリーX	5FD	6,000	5,580
クロブダー	5FD	6,000	5,580
ゼビウスJOY, FDセット	5FD	7,500	6,980
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
バトルシティー	5FD	6,000	5,580
ハンバーガー	5FD	6,000	5,580
バーニンラバー	5FD	6,000	5,580
デーモンクリスタル	5FD	6,200	5,770
ストーム	5FD	7,800	7,260
ガンマー5	5FD	6,500	6,050
ボスコニアン	5FD	6,200	5,770
ボビンズ	5FD	6,200	5,770
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,190
九玉伝	5FD	7,800	7,260
コムサイト	5FD	6,800	6,330
ボルトオン	5FD	6,800	6,330
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンヴェールI	5FD	7,900	7,350
スーパーマリオブラザース	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
脱獄ジェイルブレイク	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
カリオストロの城T専	5FD	7,800	7,260
うっでぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	7,700
シャッタード・フューチャー	5FD	6,800	6,330
ペガサス	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
S・F・3・D	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
レリクス	5FD	7,200	6,700
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファー	5FD	5,900	5,490
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
トリトーン	5FD	6,800	6,330
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
ミスター・パンプ	5FD	6,800	6,330
メイドウム	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こうT専	5FD	7,800	7,260
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
ロスト・パワー	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
ビクトリアス・ナインT専	5FD	7,800	7,260
オペレーションクレネード	5FD	6,800	6,330
シティー・ファイト	5FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	5FD	6,800	6,330
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
フリッキー	5FD	6,800	6,330
プロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
ブラスティー	5FD	7,900	7,350
テグザー	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
リヴィヴァー	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張エキスパート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
キングナイト・スペシャル	5FD	6,900	6,420
★美少女写真館スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★聖女はにっく	5FD	4,800	4,500
★ルナンティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★ゼーター第3号	5FD	3,800	3,800
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
レ・イ・ド・ック	3FD	6,800	6,330
未来	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェールI	3FD	7,900	7,350
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
レリクス	3FD	7,200	6,700
アーコン	3FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	7,000	6,510
ロボレス2001	3FD	6,800	6,330
帝王の涙	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
リザード	3FD	6,800	6,330
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
ロードランナー	3FD	6,800	6,330
英雄伝説サーガー	3FD	9,800	9,070
テグザー	3FD	6,800	6,330
7万光年	3FD	9,800	9,070
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
F2・グランプリー	3FD	6,800	6,330
オービットIII	3FD	6,900	6,420
ボスコニアン	3FD	6,800	6,330
バルーンファイト	3FD	6,800	6,330
ノボ	3FD	6,800	6,330
デンジャー・ボックス	3FD	5,800	5,400
マーベラス	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★マカダム	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
マッピー	QD	4,300	3,980
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
クロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
ハンバーガー	QD	4,300	3,980
バーニンラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ボビンズ	QD	4,800	4,440
はってんタヌキの大冒険	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
サンダーフォース	QD	4,800	4,440
デゼニランド	QD	5,000	4,650
将棋名人	QD	4,800	4,440
麻雀狂	QD	4,800	4,440
フラッピー	QD	4,800	4,440
ディグタク	QD	4,300	3,980
バルーンファイト	QD	5,800	5,400
3Dゴルフシュミレーション	QD	4,000	3,700
マジックファクトリー	QD	5,800	5,400
ウォーリー	QD	4,800	4,440
ロードランナー	QD	5,200	4,810
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	4,440
パックマン	QD	4,300	3,980
チャンピオン・ロードランナー	QD	5,000	4,650

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	3FD	6,500	6,050
マッピー	3FD	6,500	6,050
ギャラガ	3FD	6,500	6,050
ゼビウス	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY, FDセット	3FD	8,800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハンバーガー	ROM	4,500	4,190
デーモンクリスタル	ROM	4,800	4,470
パックマン	ROM	4,500	4,190
キング＆バルーン	ROM	4,500	4,190
ボスコニアン	ROM	4,500	4,190
マッピー	ROM	4,500	4,190
ラリーX	ROM	4,500	4,190
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,190
ギャラクシアン	ROM	4,500	4,190
エクセリオン	ROM	4,500	4,190
ワープ＆ワープ	ROM	4,500	4,190
ディグダグ	ROM	4,500	4,190
ミニゴルフ	ROM	4,500	4,190
ドルアーガの塔	ROM	4,500	4,190
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス2	ROM	6,800	6,330
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
チャンピオン・アイスホッケー	ROM	4,900	4,540
JPウィンクル	ROM	4,800	4,440
戦場の狼	ROM	5,800	5,370
1942	ROM	5,800	5,370
ナイザースペシャル	ROM	4,800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,370
TZAグランプリライダー	ROM	5,800	5,370
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	ROM	5,800	5,370
ドラゴンクエスト	ROM	5,800	5,370
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,370
ランボー	ROM	5,800	5,370
ナイルの涙	ROM	5,800	5,370
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,370
ペガサス	ROM	5,800	5,370
モールモール2	ROM	5,800	5,370
スーパーシンセ	ROM+T/B	5,800	5,370
カモン・ピコ	ROM	4,900	4,540
ザ・ナック	ROM	4,900	4,540
フライトデッキ	ROM	4,900	4,540
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
未来	ROM	5,800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
チャンピオン・剣道	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・サッカー	ROM	4,800	4,440
チャンピオン・プロレス	ROM	5,500	5,120
チャンピオン・ボクシング	ROM	5,500	5,120
クルセーダー	ROM	4,900	4,570
ロケット・ロジャー	ROM	5,500	5,120
プロテクター	ROM	4,800	4,440
キック・イット	ROM	5,500	5,120
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
夢大陸アドベンチャー	ROM	4,900	4,640
グラディウス	ROM	4,900	4,640
魔城伝説	ROM	4,800	4,440
ツインビー	ROM	4,800	4,440
アルカノイド	ROM	5,800	5,370
ハイドライド2	ROM	6,400	5,960
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
アメリカントラック	ROM	5,800	5,370
キングスナイト	ROM	5,900	5,460
テグザー	ROM	5,800	5,370
アルファロイド	ROM	4,900	4,540
カーディック	ROM	4,900	4,540
10ヤードファイト	ROM	4,900	4,540
スペランカー	ROM	4,900	4,540
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5,900	5,460
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,370
スネイク・イット	ROM	5,500	5,120
バトル・オブ・ペガサス	ROM	5,800	5,370
トップル・ジップ	ROM	5,800	5,370
トリトーン	ROM	5,800	5,370
アラモ	ROM	5,800	5,370
迷宮神話	ROM	5,600	5,200
ピロマン	ROM	5,500	5,120
影の伝説	ROM	4,900	4,540
飛車	ROM	5,200	4,810
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
ドクタークリーブ	ROM	4,900	4,540
8つの戦場	ROM	5,500	5,120
ナイト・シェード	ROM	5,700	5,300
モンスターズフェア	ROM	4,800	4,440
機動惑星スティルス	ROM	5,600	5,210
ブルとマイティ危機一髪	ROM	5,600	5,210
ジャイロダイン	ROM	4,900	4,540
エレベーターアクション	ROM	4,900	4,540
スペースインベーダーパート2	ROM	4,800	4,440
クロスブレイム	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤー	ROM	5,200	4,840
サンダーボルト	ROM	5,800	5,370
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
オセロ	ROM	4,900	4,540
ルナボール	ROM	4,900	4,540
連珠	ROM	4,800	4,440
バンクパニック	ROM	4,900	4,540
GPワールド	ROM	5,500	5,120
ズーム909	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
バックトゥザ・フューチャー	ROM	4,900	4,540
三国志	ROM	12,800	11,910
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ファランクス	T/B	3,800	3,520
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説アスカ編	T/B	4,800	4,440
エミリア	T/B	3,800	3,520
フォボス	T/B	3,800	3,520
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
★聖女伝説	T/B	4,800	4,440
★天使たちの午後	ROM	5,800	5,400
ジェットセットウィリー	カード	4,800	4,440
ボンバーマン・スペシャル	カード	4,800	4,440
スターソルジャー	カード	4,800	4,440
高橋名人の冒険島	カード	4,800	4,440
スターフォース	カード	4,800	4,440
ビーパック		980	980

カードにはビーパックが必要です。

★印はアダルト版

商品名	メディア	定価	割引価格
EPSON ちゃっかりCOPY〔MSX用〕		12,000	10,000
データライフ	52D 10枚入	8,500	3,500
データライフ	52DD 10枚入	10,000	4,700
データライフ	52HD 10枚入	17,000	5,500
フジ	52D 10枚入	8,000	3,800
フジ	52HD 10枚入	24,000	5,600
マクセル	52D 10枚入	8,000	4,000
マクセル	52HD 10枚入	24,000	5,600
データライフ	352D 10枚入	24,000	9,700
データライフ	352DD 10枚入	28,000	12,000
TDK	52D 10枚入	17,000	3,800
TDK	52HD 10枚入	24,000	5,600

▶周辺商品お買得情報	定価	割引価格
MSXの必需品		
16K拡張カートリッジ(新品)(16Kパソコンを32Kにします)	8,000	6,200
アスキージョイスティック ターボII(MSX、X-1、FM-77用)	9,900	8,900
FS-A1(ナショナルMSX2)	29,800	25,000
FS-JS220(MSX用ジョイパッド)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用Joyステック)	4,500	3,800
FS-P500(MSX用プリンター・ケーブル付)	57,300	41,100
サンヨーデータレコーダー		
PHC・DRII(新品)	12,800	9,200
NECデータレコーダー		
PC・DR312(新品)	13,980	9,800
PC・DR330(新品)	19,800	14,800

▶X-1用周辺機器	定価	割引価格
CZ-8BV1(カラーイメージボード)	39,800	31,800
CZ-8BS1(FM音源ボード)	23,800	19,000
CZ-8RL1(X-1用データレコーダ)	24,800	19,200
CZ-8PP2(カラープロッタープリンター)	54,800	14,200
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC用周辺機器		
PC-8801-11(サウンドボード)	19,800	16,800
PC-8872(88用マウス)	9,800	8,330
響(ひびき)<HAL研究所>(8801用FM音源＋MIDIボード)(8801用FM音源＋MIDIボード)	36,000	30,600
▶ディスプレー本体		
CU14G(2000文字カラーD・ケーブル付)	49,800	29,800
CZ811D(〃 テレビ・ケーブル無)	89,800	38,800
CZ811C(X-1F10本体)	89,800	29,800
CZ820C(X-1G10本体)	69,800	49,800
CZ822C(X-1G30本体)	118,000	83,800
CU14-A4(4050文字カラーディスプレー)	89,800	58,000
8001/IISR(本体)	138,000	33,800
HC-30(本体・MSX2 32K)	34,800	18,800
HC-60(本体・MSX2 32K)	68,800	19,200

周辺機器、ディスプレー、本体は全商品メーカー保障が付きます。全商品新品新製品です。

注文方法

1) 御希望の商品を選んで下さい。
2) 注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。
3) 申し込みをいただいた商品は約6日～8日位でお手元にお届け致します。
④ 発売が遅れているソフトは、発売日が分かり次第お知らせします。
―在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります。―

24時間 Information

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏名

御住所 〒

本体機種　FD T/B ROM

商品名　割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです。
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です。
郵送料を忘れずに御注文下さい。

03-973-5578
営業時間：月～金、10：30－16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい。

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールドイン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

パソコン、周辺機器、CD、LD、ビデオ、ソフト どこよりも高く買取ります。

J-DMA 社団法人 日本通信販売協会正会員

〔クレジット手続き完了後〕
頭金なし、すぐにお持ち帰れます。
らくらくクレジットOK!!

- ●支払い回数1回〜60回、月々¥3,000から、超低金利クレジット。
- ●頭金なしクレジット。
- ●ボーナス一括払い、年2回払いクレジット。
- ●商品今すぐ！お支払い後からゆっくりスキップ払いクレジット。
- ●商品の組み合せ自由自在。

●掲載の商品以外にも多数取り扱いしております。お気軽にお問合わせ下さい。
なお、数量に限りがありますので、品切れの際はご容赦下さい。

NEC PC-8801 FH

クレジット注文No.B-51

PC-8801FHmodel30（クロック4/8MHz5˝2DFDD2台内蔵）	¥168,000
PC-KD862（0.39ドット・4000/2000文字・アナログ）	¥ 99,800
PC-PR201V（130桁シリアル高速カラー対応プリンター）	¥298,000
ユーカラart（文と絵同時表示・通信、カラー出力・88用）	¥ 30,000
ブランクディスケット（5˝2D10枚）	¥ 17,000

標準価格¥612,800 ➡map特価

¥ 8,600×36回	ボーナス35,000×6回
¥ 6,100×60回	ボーナス21,000×10回
¥ 7,300×48回	ボーナス25,000×8回
¥ 9,600×60回	ボーナス なし
¥11,400×48回	ボーナス なし

クレジット注文No.B-52

PC-8801FHmodel30（クロック4/8MHz5˝2DFDD2台内蔵）	¥168,000
CU-14AG2（14˝カラー4050字アナログ）	¥ 84,800
ブランクディスケット（5˝2D10枚）	¥ 17,000

標準価格¥269,800 ➡map特価

¥ 3,200×48回	ボーナス10,000×8回
¥ 4,400×36回	ボーナス10,000×6回
¥ 6,000×36回	ボーナス なし
¥ 4,800×48回	ボーナス なし
¥ 4,000×60回	ボーナス なし

クレジット注文No.B-53

PC-8801FHmodel30（クロック4/8MHz5˝2DFDD2台内蔵）	¥168,000
PC-KD862（0.39ドット・4000/2000文字・アナログ）	¥ 99,800
ブランクディスケット（5˝2D10枚）	¥ 17,000

標準価格¥284,800 ➡map特価

¥3,000×60回	ボーナス10,000×10回
¥3,900×48回	ボーナス10,000×8回
¥5,500×48回	ボーナス なし
¥7,000×36回	ボーナス なし
¥4,600×60回	ボーナス なし

NEC PC-8801 MR

クレジット注文No.B-54

PC-8801MRmodel30（クロック4/8MHz5˝2DD2台内蔵）	¥168,000
PC-TV3521（65536色表示TV、リモコン付）	¥115,000
PC-PR201H2（130桁シリアルカラー対応プリンター）	¥245,000
ブランクディスケット（5˝2D10枚）	¥ 17,000

標準価格¥545,000 ➡map特価

¥ 8,700×36回	ボーナス25,000×6回
¥ 6,900×48回	ボーナス20,000×8回
¥10,200×48回	ボーナス なし
¥ 6,000×60回	ボーナス15,000×10回
¥ 8,500×60回	ボーナス なし

SHARP X1 turbo Z

クレジット注文No.B-55

X1turboZ（5˝2HD/2D・X2台4096色対応）	¥218,000
CZ-880C・CZ-600Dセット	
ブランクディスケット（5˝2HD10枚）	¥ 24,000

標準価格¥242,000 ➡map特価

¥4,900×36回	ボーナス20,000×6回
¥4,000×48回	ボーナス15,000×8回
¥6,500×48回	ボーナス なし
¥3,900×60回	ボーナス10,000×10回
¥5,500×60回	ボーナス なし

NEC PC-8801 MH

クレジット注文No.B-56

PC-8801MH（クロック4/8MHz5˝2HDFDD）	¥208,000
CU-14AG2（14˝カラー4050字アナログ）	¥ 84,800
TR-24CL（熱転写カラー熱転写プリンタ第二水準付）	¥ 69,800
ブランクディスケット（5˝2HD10枚）	¥ 24,000

標準価格¥386,600 ➡map特価

¥3,900×60回	ボーナス12,000×10回
¥5,100×48回	ボーナス12,000×8回
¥6,400×36回	ボーナス15,000×6回
¥7,100×48回	ボーナス なし
¥5,900×60回	ボーナス なし

クレジット注文No.B-57

PC-8801MH（クロック4/8MHz5˝2HDFDD）	¥208,000
PC-KD862（0.39ドット・4000/2000文字・アナログ）	¥ 99,800
NM-9950（ミニエースカラー130桁プリンター）	¥245,000
一太郎（MS-DOS版ワープロソフト）	¥ 20,000
MS-40（88用マウス）	¥ 12,800
ブランクディスケット（5˝2HD10枚）	¥ 24,000

標準価格¥609,600 ➡map特価

¥ 9,500×36回	ボーナス30,000×6回
¥ 6,100×60回	ボーナス21,000×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス21,000×8回
¥ 9,600×60回	ボーナス なし
¥11,500×48回	ボーナス なし

高額にてあなたのパソコンを現金で買受けします。

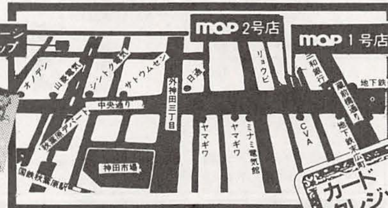
パソコン・CD・LD・ビデオ・ソフト等高額にて買取ります。



ゲームソフト各種取り揃えて待っています!!

セガ セガMARK III 新品 定価¥15,000➡超特価

バンダイ ファミリィートレーナー 新品 定価¥8,500➡超特価







クレジットカードが通販でご利用できます。

3 迅速サポートシステム

万一、お届けした商品が不良の場合、同等品と即、交換いたします。



4 うれしい 代金引換システム

現金一括払いの場合のシステムです。商品をお受け取りいただくと同時に代金をお支払いいただくシステムです。商品をお受け取りになった時に、配達係員にお支払いいただきますので何よりも安全、便利です。日中、留守がちのお客様は銀行振込みをご利用下さい。

5 パソコンの高額下取り、買取り、無料査定

現在、お手持ちの機器のシステムアップをと、お考えのあなた、今ご使用中のパソコンを下取りに出せば、少ない予算でお買い替えできます。また、ご不要になったパソコンはもちろん、パソコンに関するものならなんでも、CD、LD、ソフト、雑誌にいたるまでどこよりも高く買取らせていただきます。買替えご希望でない方でも結構です。お気軽にお問い合わせ下さい。

6 無料 全国配送

ただし一部離島及び海外、5万以下については有料。

7 配達日指定システム

☎(03)253-4230

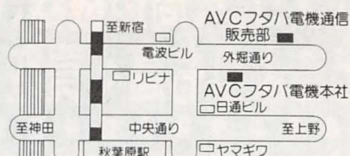
マップ・ジャパン 振込先
東京秋葉原店
三和銀行秋葉原支店
（普）106090
大阪日本橋店
三和銀行恵美須支店
（普）271537

map japan マップ・ジャパン
〒101 東京都千代田区外神田3丁目9番2号 末広ビル
受付時間 A.M.10:30〜P.M.8:00
今回掲載の製品は3月8日より4月8日までの期間に限ります。

●御注文の前に必らず商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい。







AVCフタバ電機
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

SEIKO インパクトドットマトリクス漢字プリンタ
SL-80MK と第2水準ROM(¥20,000)
合計定価 ¥138,000 **限定** AVC特価¥64,800
●24Pin(0.2mm)
●表現力に富む文字種類
●3通りの紙送り機能
お支払例
㊥¥3,928 ¥3,400×23回

SHARP X1シリーズ ソフトウェアパック **The YOKOZUNA** AVC特価¥10,000
(送料別¥1,000)
人気のゲーム、ワープロソフトなど家族そろって使えるソフトの6本セット。初めての人でもすぐに楽しめます。
CZ-123PF(2D・5"FD版)
標準価格19,800円

8ビットパソコン比較表＝君の目的に合せて選ぼう!

メーカー	型番	標準価格	現金価格	36回均等	動作クロック	メインRAM	グラフィックRAM	フロッピーディスク	漢字	カラー表示	サウンド機能	文字表示	熟語変換	スーパーインポーズ	備考
NEC	PC-8801FH/30	¥168,000	¥135,000	¥4,650	8MHz/4MHz	64KB	48KB	320KB×2	第一、二水準	512色中8色	8オクターブ三重和音	4050文字	○	△	ビデオアートボードPC-TVによりスーパーインポーズ可能
	PC-8801FH/20	¥138,000	¥110,000	¥3,789	〃	〃	〃	320KB×1	〃	〃	〃	〃	○	△	
富士通	FM-77AV20-2	¥168,000	¥1★0,000	¥4,512	2MHz	128KB	96KB	3.5"640KB×2	第一水準	4096色	〃	〃		△	
	FM-77AV20-1	¥138,000	¥1★7,000	¥3,686	〃	〃	〃	3.5"640KB×1	〃	〃	〃	〃		△	
SHARP	X1turboIII	¥168,000	AVC特価	¥4,443	4MHz	64KB	〃	1MB×1	第一、二水準		〃	〃	○	○	
	X1turboII	¥178,000	¥106,000	¥3,651	〃	〃		320KB×2	第一水準		〃	〃	○	△	カラーイメージボードによりスーパーインポーズ可能
	X1G M30	¥118,000	¥ 86,000	¥2,962	〃	〃	48KB	〃		8色	〃	2000/4050		△	

上位機メーカー	型番	標準価格	現金価格	36回均等	動作クロック	メインRAM	グラフィックRAM	フロッピーディスク	漢字	カラー表示	サウンド機能	文字表示	熟語変換	スーパーインポーズ	マウス	備考
NEC	PC-8801MH	¥208,000	¥167,000	¥5,752	8MHz/4MHz	192KB	48KB	1MB×2	第一、二水準	512色中8色	8オクターブ三重和音	4050文字	○	△		
富士通	FM-77AV40	¥228,000	¥1★8,000	¥6,131	2MHz	128KB	96KB	3.5"640KB×2	〃	26万色	(ステレオ) 〃	〃	○	△		
SHARP	X1turbo Z	¥218,000	AVC特価	¥5,924	4MHz	64KB	96KB	1MB×2	〃	4096色	〃	〃	○	○	○	
	Super MZ V2	¥199,800	AVC特価	¥5,373	6MHz/4MHz	256KB	128KB	3.5"640KB×2	〃	256色	〃	〃	○	△		

16ビット機本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-98LT/1	¥238,000	¥189,000	¥ 6,510	¥ 5,119
PC-9801VX0	¥353,000	¥278,000	¥ 9,576	¥ 7,529
PC-9801VX2	¥433,000	¥338,000	¥11,642	¥ 9,154
PC-9801VM21	¥390,000	¥300,000	¥10,333	¥ 8,125
SHARP				
X68000	¥369,000	お問い合わせ下さい。		
富士通				
FMR-60FD	¥485,000	¥388,000	¥13,364	¥10,508
FMR-50FD	¥410,000	¥320,000	¥11,022	¥ 8,667
FMR-30FD	¥378,000	¥295,000	¥10,161	¥ 7,990

CRTディスプレイ

NEC PCシリーズ対応

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-TV453	¥138,000	¥108,000	¥ 9,990	¥ 5,310
PC-TV352	¥115,000	¥ 90,000	¥ 8,325	¥ 4,424
PC-KD853	¥118,000	¥ 89,000	¥ 8,233	¥ 4,375
PC-KD854	¥ 89,800	¥ 68,000	¥ 6,290	¥ 3,343
PC-KD862	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 7,215	¥ 3,834
PC-TV471	¥248,000	¥195,000	¥18,037	¥ 9,587
C-21M729	¥245,000	¥188,000	¥17,390	¥ 9,243
SHARP				
CU-14A4(D/A)	¥ 89,800	¥ 58,000	¥ 5,365	¥ 2,852
CU-14AG2(A専用)	¥ 84,800	¥ 57,000	¥ 5,273	¥ 2,802
CU-14A3(D/A)	¥108,000	¥ 84,000	¥ 7,770	¥ 4,130

富士通AVシリーズ対応

富士通				
FMTV153(AV20用)	¥108,000	¥ 84,000	¥ 7,770	¥ 4,130
FMTV152(〃モノラル)	¥ 89,800	¥ 70,000	¥ 6,475	¥ 3,442
FMTV211(〃21型)	¥185,000	¥144,000	¥13,320	¥ 7,080
FMTV154(AV40用)	¥138,000	¥107,000	¥ 9,898	¥ 5,260
SHARP				
CU-14FA(AV2用)	¥ 49,800	¥ 34,000	¥ 3,145	¥ ——

SHARP X1、X1turboシリーズ対応

SHARP				
CZ-600D(ターボZ)	¥129,800	¥1★3,000	¥ 9,528	¥ 5,064
CZ-870D(ターボII、III)	¥109,800	¥ ?4,000	¥ 7,770	¥ 4,130
CZ-820D(X1用)	¥ 79,800	¥ 60,000	¥ 5,550	¥ 2,950
MZ-1D22(S-MZ)	¥108,000	¥ 76,000	¥ 7,030	¥ 3,737
MZ-1D24(〃TV付)	¥128,000	¥1★0,000	¥ 9,250	¥ 4,917

富士通FM77AV40セット

FM77AV40(¥228,000)
FMTV154 (¥138,000)
組合せ合計 ¥366,000
注文No. FC6210
特価 ¥285,000
お支払例
㊥¥10,400＋¥9,800×35回
㊥¥ 8,600＋¥7,700×47回

プリンター ©はカラー対応

NEC	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
PC-PR201V©	¥298,000	¥238,000	¥11,702	¥ 8,198
PC-PR201F	¥188,000	¥148,000	¥ 7,277	¥ 5,098
PC-PR201TL©	¥135,000	¥107,000	¥ 5,260	¥ 3,685
PC-PR101F	¥158,000	¥125,000	¥ 6,146	¥ 4,306
PC-PR101TL©	¥ 79,800	¥ 64,000	¥ 3,146	¥ ——
PC-PR406M	¥ 59,800	¥ 48,000	¥ 3,053×18回	
PC-PR201H2©	¥245,000	¥196,000	¥ 9,637	¥ 6,751
NM-9950 ©	¥245,000	¥185,000	¥ 9,096	¥ 6,372
SHARP				
CZ-8PC1©	¥ 69,800	¥ 5★,000	¥ 2,704	¥ ——
CZ-8PK3(136桁)	¥189,000	¥1★9,000	¥ 7,326	¥ 5,132
CZ-8PK4(80桁)	¥158,000	¥1★4,000	¥ 6,097	¥ 4,271
MZ-1P17©	¥ 79,800	¥ ?6,000	¥ 2,753	¥ ——
MZ-1P18(80桁)	¥188,000	¥1★8,000	¥ 7,277	¥ 5,098
MZ-1P19(136桁)	¥288,000	¥2★5,000	¥11,063	¥ 7,750
富士通				
FMPR-451©	¥280,000	¥224,000	¥11,013	¥ 7,716
FMPR-351(136桁)	¥250,000	¥200,000	¥ 9,833	¥ 6,889
FMPR-203B©	¥ 80,000	¥ 64,000	¥ 3,147	¥ ——
FMPR-201©	¥ 79,800	¥ 62,000	¥ 3,048	¥ ——
EPSON(カートリッジ及びケーブル別売)				
VP-85K(80桁)	¥118,000	¥ 89,000	¥ 4,376	¥ 3,066
VP-135K(136桁)	¥148,000	¥111,000	¥ 5,457	¥ 3,823
HG-2500(136桁)	¥248,000	¥186,000	¥ 9,145	¥ 6,407
VP-2500(136桁)	¥218,000	¥164,000	¥ 8,063	¥ 5,649
Star				
AR-2400(136桁)	¥188,000	¥145,000	¥ 7,129	¥ 4,994
TR-24CL ©	¥ 69,800	¥ 50,000	¥ 3,181×18回	
brother				
M-1724P(136桁)	¥148,000	¥115,000	¥ 5,654	¥ 5,098

NEC PC-8801MHセット

PC-8801MH (¥208,000)
CU-14A4(SHARP¥89,800)
組合せ合計 —— ¥297,800
注文No. NC6221
特価 ¥224,000
お支払例
㊥¥8,260＋¥7,700×35回
㊥¥9,200＋¥6,000×47回
写真のモニタはシャープ製ではありません。他機との組合せはお問合せ下さい。

モデム

	標準価格	現金価格	お支払例
PC-CM201(NEC)	¥24,800	¥23,000	————
SR-120AT(EPSON)	¥49,800	¥39,800	¥3,682×12回
SR-30(EPSON)	¥19,800	¥18,000	————
PV-A20(AIWA)	¥29,800	¥27,000	————
PV-A1200(AIWA)	¥39,800	¥34,000	¥3,740×10回
LDT-1230 (Logitec)	¥ 39,800	¥ 34,000	¥3,740×10回
LDT-1230S(Logitec)	¥ 48,000	¥ 39,000	¥3,608×12回

拡張機 インターフェース、ケーブルはご相談下さい

Logitec	標準価格	販売価格	24回均等	36回均等
LFD-881(PC/FM)	¥233,000	¥181,000	¥ 8,899	¥ 6,234
LFD-592(PC用)	¥168,000	¥130,000	¥ 6,392	¥ 4,478
FLD-392(PC用)	¥115,000	¥ 89,000	¥ 4,376	¥ 3,066
LFD-550II(PC/FM)	¥ 98,000	¥ 65,000	¥ 3,196	——
LFS-20(PC用)	¥238,000	¥188,000	¥ 9,243	¥ 6,476
LAND				
LDS-5UV(UV2用)	¥ 78,000	¥ 62,000	¥ 3,048	——
LDS-3VM(VM2用)	¥ 72,000	¥ 59,000	¥ 2,901	——
SHARP				
CZ-520F(ターボ用)	¥118,000	¥ 9★,000	¥ 4,523	¥ 3,169
CZ-502F(X1用)	¥ 99,800	¥ ?8,000	¥ 3,835	——
CZ-503F(X1用)	¥ 49,800	¥ ?8,000	¥ 2,863×15回	
CZ-52F(X1F用)	¥ 34,800	¥ 2★,000	¥ 3,190×10回	
CZ-300F(X1用)	¥ 79,800	¥ 6★,000	¥ 3,098	——

SHARP X1G model30セット

CZ-822C(¥118,000)
CZ-820D(¥ 79,800)
注文No. SC6212
組合せ合計 ¥197,800
特価 ¥158,000
只今御買上げのお客様(先着20名様)にもれなく純正カラープロッタプリンタ(CZ-8P P2S¥54,800)と同アプリケーションセット(CZ-123PF ¥19,800)をプレゼント中。
お支払例
㊥¥6,920＋¥5,400×35回
㊥¥8,000＋¥4,200×47回

その他の周辺機器

型番(メーカー)	標準価格	現金価格	お支払例
PC-IN502(NEC)	¥99,800	¥84,000	¥3,416×30回
PC-8801-17(NEC)	¥49,800	¥43,000	¥3,239×15回
PC-IN503(NEC)	¥149,800	¥123,000	¥4,237×36回
CZ-8BS1(SHARP)	¥23,800	¥19,800	————
CZ-8BV1(SHARP)	¥39,800	¥32,000	¥3,520×10回

MSX2

SANYO	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
WAVY77(PHC-77)	¥138,000	¥108,000	¥ 5,310	¥ 3,720
WAVY23(PHC-23)	¥ 32,800	¥ 29,000	——	——
SONY				
HB-F900	¥148,000	¥119,000	¥ 5,850	¥ 4,099
HB-F1	¥ 32,800	¥ 27,000	——	——
National				
FS-5500F2	¥228,000	¥173,000	¥ 8,506	¥ 5,959
FS-4700F	¥158,000	¥123,000	¥ 6,047	¥ 4,236
FS-4600F	¥138,000	¥110,000	¥ 5,408	¥ 3,789
FS-A1	¥ 29,800	¥ 25,000	——	——

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由！広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット
カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。
納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1 2カ月後から。
低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3 48回。ボーナス併用も可
完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
無料配送 全国どこでも無料配送。
全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金
18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。
AM10時からPM10時まで受付 日曜・祝日も営業

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)



全国ネットワークであなたのお宅へ パソコン・エンジニアがお届けいたします。

●オープン記念［30台セット限り］
さらに¥3,000引き！
＋エンジニア派遣！（セット販売のみ）

最新鋭CPU搭載とすぐれた日本語機能
ニーズに対応した3タイプの精鋭

⊙当社は新製品専門店にて、
中古品の買取り販売は一切
取扱っておりません。

NEC PC-8801FH 新登場！

NEC純正セットモデル30	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801FH30（本体）……168,000円	24	10,780	10,100	
●PC-KD854（4050文字カラーモニタ）‥89,800円	24	5,780	5,100	3万×4回
定価合計 257,800円	36	9,000	7,100	
TELにて PoPo 価格	48	6,660	5,600	

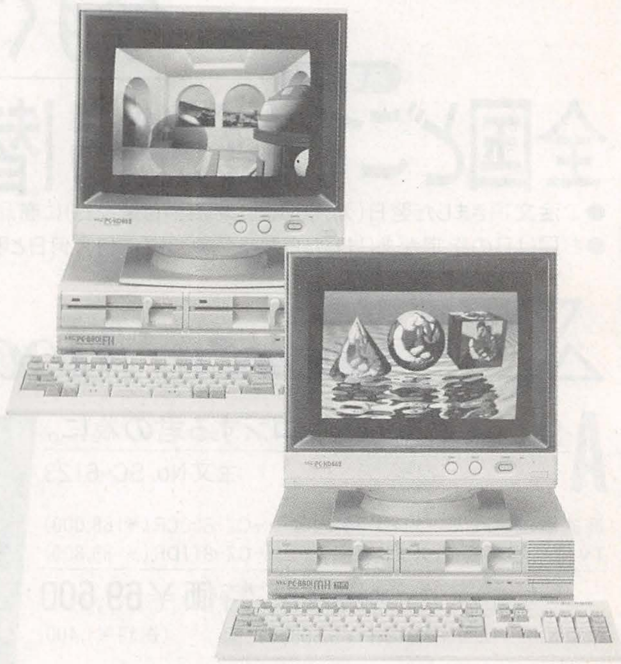
NEC純正セットモデル20	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801FH20（本体）……138,000円	24	10,296	8,900	
●PC-KD854（4050文字カラーモニタ）‥89,800円	24	6,196	5,600	2万×4回
定価合計 227,800円	36	7,250	6,300	
TELにて PoPo 価格	48	8,382	4,900	

NEC純正セットモデル10	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801FH10（本体）………99,800円	24	8,688	7,400	
●PC-KD854（4050文字カラーモニタ）‥89,800円	24	4,588	4,100	2万×4回
定価合計 189,600円	36	7,500	5,200	
TELにて PoPo 価格	48	5,896	4,100	

PoPoおすすめセットモデル30	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801FH30（本体）……168,000円	24	11,896	9,600	
●4050文字アナログデジタルカラーモニタ‥89,800円	24	7,796	6,300	2万×4回
定価合計 257,800円	36	8,500	6,800	
TELにて PoPo 価格	48	9,232	5,300	

PoPoおすすめセットモデル20	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801FH20（本体）……138,000円	24	8,876	8,500	
●4050文字アナログデジタルカラーモニタ‥89,800円	24	7,076	5,100	2万×4回
定価合計 227,800円	36	6,500	6,000	
TELにて PoPo 価格	48	5,992	4,700	

PoPoおすすめセットモデル10	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801FH10（本体）………99,800円	24	7,386	7,000	
●4050文字アナログデジタルカラーモニタ‥89,800円	24	5,586	3,600	2万×4回
定価合計 189,600円	36	6,875	4,900	
TELにて PoPo 価格	48	8,337	3,800	

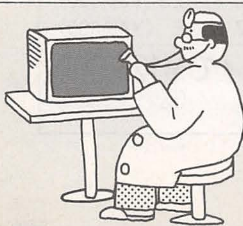


NEC PC-8801MH 新登場！

NEC純正セット	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801MH（本体）………208,000円	24	12,094	11,700	
●PC-KD854（4050文字カラーモニタ）‥89,800円	24	7,094	6,700	3万×4回
定価合計 297,800円	36	10,875	8,200	
	48	6,673	6,500	
TELにて PoPo 価格	54	9,005	5,900	

PoPoおすすめセット	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-8801MH（本体）………208,000円	24	7,856	6,200	3万×4回
●4050文字アナログデジタルカラーモニタ‥89,800円	48	8,852	6,200	
定価合計 297,800円	54	7,320	5,700	
TELにて PoPo 価格				

☎03(467)6311 安心のシステム・PoPoクラブ情報センター



当社でパソコンをお買い上げいただいたお客様に万一トラブルが発生した場合、あなたのお近くのパソコンエンジニアが対応致します。

全国オンライン サービスネットワーク

スタッフ募集！（アルバイト可）
あなたもPoPoのスタッフとして働いて見ませんか。若くてやる気があれば問いません。（男女共）
—社長—

安さも大切！ アフターサービスも大切です！

○ハッキリいって保証書があれば安心ってもんじゃない。付属品が付いてないとか、機械のトラブルなどおこっても即対応出来るとは限らないのです。まして使い方も親切にお知えてもらえることなど不可能に近かったのが今迄の実態。PoPoクラブでは初めて使う方またトラブルが発生した場合、あなたのお近くのサービスステーションにて、全てアフターサポート致します。お届けにエンジニアが伺います。



ポッポクラブ情報センター

〒150 東京都渋谷区神山町10-7ダイカンプラザシティ4F
振込口座　協和銀行渋谷支店㊟489132

●本社受付集中センター

[03]467-6311

SERVICE NET WORK

全国ネットワークであなたのお宅へパソコン・エンジニアがお届けします。

NO.1

1Mバイト、3.5インチFDD ビジネスの新戦力。

NEC PC-9801UV2

NEC純正セット	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-9801UV2(本体)………318,000円	24	12,034	11,000	3万×4回
●PC-KD854(4050文字カラーモニタ)‥89,800円	36	12,375	11,300	
定価合計 407,800円	48	9,153	8,900	
TELにてPoPo価格	60	7,794	7,500	

PoPoおすすめセット	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-9801UV2(本体)………318,000円	24	12,204	10,300	3万×4回
●4050文字アナログデジタルカラーモニタ‥89,800円	36	13,000	10,800	
定価合計 407,800円	48	10,268	8,500	
TELにてPoPo価格	60	12,764	7,100	

640Kバイト、強化されたグラフィック機能が、多彩にビジネスをカバーする。

NEC PC-9801VM21

NEC純正セット	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-9801VM21(本体)……390,000円	24	15,484	13,800	3万×4回
●PC-KD854(4050文字カラーモニタ)‥89,800円	36	14,250	13,300	
定価合計 479,800円	48	13,978	10,400	
TELにてPoPo価格	60	10,444	8,800	

PoPoおすすめセット	回数	初回	月々	ボーナス
●PC-9801VM21(本体)……390,000円	24	13,472	13,200	3万×4回
●4050文字アナログデジタルカラーモニタ‥89,800円	36	15,000	12,800	
定価合計 479,800円	48	10,524	10,100	
TELにてPoPo価格	60	9,652	8,500	



▼プリンター

NEC PC-PR101TL



定価79,800円

NEC PC-PR406M



定価59,800円

NEC PC-PR201TL



定価138,000円

NEC PC-PR201F



定価188,000円

新発売

パーソナルワークステーション

X68000

本体＋キーボード CZ-600CE 標準価格369,000円



■CZ-503(5"シングルミニフロッピー)
····インターフェイス付 ¥49,800→¥42,000
■CZ-300F(コンパクトフロッピー)
◎ケーブル付······¥79,800→ ¥13,000
◎8W301、8B01、ケーブル付
······················¥79,800→¥20,000
X1用ソフト7枚 ¥3,000

X1シリーズ全機種、MZ-2000/2200、80B、MZ-2500シリーズ使用できます。MZで使用の場合には別にインターフェイスカードが必要です。

特価で選べる各種ディスプレイ&TV

●シャープ20M-202C
20型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥175,000→**特価¥48,000**

●シャープCU12-P1
12型カラーディスプレイ
(4050/RGB)
¥118,000→**特価¥79,800**

●シャープCZ-811D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥89,800→**特価¥39,800**

●シャープMZ-1D22
14型カラーディスプレイ
(4050/アナ・デジRGB)
¥108,000→**特価¥49,800**

●シャープCU-14D
14型カラーディスプレイ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,000→**特価¥69,800**

●シャープCU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→**特価¥53,000**

●シャープCU-14FA(FM-AV2用)
14型カラーディスプレイ
(2000/アナログRGB)
¥49,800→**特価¥29,800**

●シャープCZ-600D
15型カラーディスプレイテレビ (4050/アナ・デジRGB/映像入力端子付/モニター端子付)**新発売¥129,800**

●シャープCZ-870D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,800→**特価¥85,000**

●シャープグリーンMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→**特価¥28,000**

●シャープCU-14G
14型カラーディスプレイ
(2000/RGB)
¥49,800→**特価¥29,800**

●シャープCU-14A1
14型カラーディスプレイ
(4050/アナログRGB)
¥128,000→**特価¥79,800**

●シャープ CZ-855D
15型カラーディスプレイテレビ
(4050/2000/RGB)
¥119,800→**¥69,800**

●NEC PC-60M43
14型カラーディスプレイテレビ
(15色カラー/PC-6001/6601用)
¥65,800→**特価¥39,800**

●NEC PC-8052
14型カラーディスプレイ
(2000/RGB)
特価¥28,000

●NEC PC-TV352
15型カラーディスプレイテレビ
(マルチシンク)
¥115,000→**¥79,800**

●サンヨー146L
14型カラーディスプレイ
(4050/アナログRGB)
特価¥49,800

●東芝ディスプレイTV14V20F
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB/RGBビデオ端子付)
¥99,800→**特価¥49,800**

●ゼネラルDM-405(MSX対応)(最大4096色対応/14インチ/2000文字)(アナログ21P/音声出力付/8PRGB両用)
¥67,800→**特価¥36,000**

※ご注文の際は本体機種名をおしらせ下さい。

本体特価

〈セット価格〉
◉シャープCZ-803C+PC-251
特価¥45,000

●シャープCZ-803C············¥119,800⇨¥ 29,800
●シャープCZ-804C············¥139,800⇨¥ 38,500
●シャープCZ-811C············¥ 89,800⇨¥ 29,800
●シャープCZ-822C············¥118,000⇨¥ 83,000
●シャープCZ-850C············¥168,000⇨¥ 33,000
●シャープCZ-856C··········¥178,000⇨¥ 89,800
●シャープCZ-870C············¥168,000⇨¥134,000
●シャープMZ-1500·····························¥ 39,800
●シャープMZ-2200············¥128,000⇨¥ 29,800
●シャープMZ-2521············¥198,000⇨¥ 大特価
●シャープMZ-2531············¥199,800⇨¥158,000
●シャープMZ-5521············¥388,000⇨¥ 85,000
●NEC PC-8001MKIISR··¥108,000⇨¥ 29,800
●PC-8801FH30···············¥168,000⇨¥134,000
●NEC-9801E·····························¥148,000
●NEC-9801Vm21··············¥390,000⇨¥310,000
●NEC PC-98XA·········¥695,000⇨¥355,000
●富士通 FM-AV2··············¥158,000⇨¥ 89,800

拡張器機特価!

※16ビットボード・キット・漢字ROM付····超特価 ¥15,000
●NEC PC-PR405(24ドット漢字)····¥69,800→¥19,800
●NEC PC-PR405-01(第2水準ROM)¥23,000→¥12,500
●シャープMZ-1R19(5500/6500用第2水準ROM)¥35,000→¥15,000
●MZ-1R28(MZ-2500辞書ROM)········¥22,000→¥13,000
●MZ-1F07(ミニフロッピー)············¥158,000→¥95,000
●MZ-1P17(ケーブル付)····················¥86,600→¥39,800
●MZ-1X22(モデム)·························¥21,800→¥16,500
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)·············¥15,200
●MZ-2000/2200/3500用キーボード ·············¥10,000
●MZ-1X26······································¥23,800→¥19,800
●VM12モデム···································¥39,800→¥33,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)·······¥14,800→¥12,600
●CZ-502F(2ドライブフロッピー)·········¥99,800→¥75,000
●CZ-82F(CZ-802C増設用ドライブ)···¥59,800→¥25,000
●CZ-52F(X1モデル20増設フロッピー)··¥34,800→ 3月入荷
●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)···¥54,800→¥ 特価
●CZ-8PC1(熱転写カラープリンタ)·······¥69,800→¥55,800
●CZ-8DT(X1用テロッパー)·············¥89,800→¥19,800
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)··¥14,800→¥ 8,000
●CZ-8EP(X1拡張ポート)··················¥11,800→¥10,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)····¥33,800→¥28,000
●CZ-8BV1、2(カラーイメージボード)·¥39,800→¥33,800
●CZ-8BK2(漢字ROM)·····················¥19,800→¥16,800
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)·····¥13,800→¥11,700
●CZ-8BK4(第2水準ROM)·················¥ 6,800→¥ 5,800
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)··¥19,800→¥16,800
●CZ-117SF(ターボLOGO)················¥18,800→¥13,000
●CZ-133SF(モデム、ターミナル/ボード・ソフト、ケーブル付)···¥25,800→¥17,000
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)···¥24,800→¥19,800
●CZ-8TM1(モデムユニット)·············¥29,800→¥23,800
●CZ-8BR1(立体映像セット)·············¥29,800→¥25,300
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)¥14,800→¥ 4,000

掲載されている商品は全て新品保証付です。

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。

本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで —— 信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

アイビット電子(株)

〒192 東京都八王子市北野町560-5
☎0426(45)3001〜3 FAX.0426-44-6002
《本 社》 ☎03-545-0022 ●営業時間:10:00〜19:00
●休日:日曜日 ●電話受付20:00迄可

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!

今、注目のデビュー！ 大人気"アスピック・スペシャル"

タケルの独自ソフト／安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
★アスピックスペシャル	ロールプレイング	¥6,800	¥4,800	クリスタルソフト	ⓚⓛ
★マデリーン	アドベンチャー	¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
ヘルプ	パズルゲーム	¥5,500	¥3,800	豆・ハウス	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
へらくれす	パズルゲーム	¥5,600	¥4,200	KGDソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
フリプシーデラックス	アクション・パズルゲーム	¥4,000	¥2,000	コムパック	ⓓⓔⓕ
タケル伝説	アクション	¥5,600	¥2,800	PONYCA	MSX、II(8K)
ザ・ブラックバス	シミュレーション	¥4,800	¥4,000	HOT-B	MSX、II(32K)
フォールフェル	アクション・パズルゲーム	¥5,000	¥2,500	タケルソフト	MSX、II(16K)
キャノンターボ	アクション	¥5,000	¥2,500	ジャスト	MSX、II(16K)

急げ、今なら無料配達。



ソフト5本買うと1本プレゼント!! ステキなTAKERUクーポンシステム。

品切れ無しの頼もしさ。

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2〜3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
敵は海賊・海賊版	アドベンチャー	¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
レリクス(RELICS)	アクション・ロールプレイング	¥7,200	¥5,400	ボーステック	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
殺人倶楽部	アドベンチャー	¥7,800	¥6,300	リバーヒルソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓚ
未来	ロールプレイング	¥7,800	¥6,200	ザインソフト	ⓒⓓⓔⓕⓚⓛ
バビロン	アクション・ロールプレイング	¥7,800	¥6,800	クリスタルソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
α(ALPHA)	アドベンチャー	¥5,900	¥4,400	スクウェア	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
ブラスティー	ロールプレイング	¥7,900	¥6,300	スクウェア	ⓒⓓⓔⓕ
メルヘンヴェール I	ロールプレイング	¥7,900	¥5,900	システムサコム	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓚⓛ
カサブランカに愛を	アドベンチャー	¥7,200	¥5,800	シンキングラビット	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
新ベストナインプロ野球	シミュレーション	¥6,800	¥5,100	アスキー	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
抄本 三国志	シミュレーション	¥8,800	¥7,500	KOEI	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓚⓛ
A列車で行こう	アドベンチャー・シミュレーション	¥7,800	¥6,600	アートディンク	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
ハイドライドII	アクション・ロールプレイング	¥6,800	¥5,800	T&Eソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓛ
ザイダー大惑星ユング	アクション・ロールプレイング	¥7,800	¥5,900	コスモスコンピューター	ⓘⓙ
ワープロ文例集「代筆」会社編	B	¥4,400	¥4,000	アンプルメディア販売	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
ワープロ文例集「代筆」個人編	B	¥4,400	¥4,000	アンプルメディア販売	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ

●「代筆」はスーパー春望、ジェット、ユーカラK2、ユーカラ用のどれかを御指定ください

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

バラエティ豊かに、売れ筋ソフトもビシバシ安い!!（MSX）

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
ブルとマイティ危機一髪	アクション	¥5,600	¥4,800	HAL研	MSX、II(8K)
スティルス	アクション	¥5,600	¥4,800	HAL研	MSX、II(8K)
谷川浩司の将棋指南	テーブルゲーム	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
プロフェッショナル麻雀	テーブルゲーム	¥6,800	¥5,400	シャノアール	MSX、II(8K) ⓒ〜ⓛ
ザナック	アクション	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
妖怪屋敷	アクション・アドベンチャー	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
満月城の戦い(伊賀忍法帖)	アクション	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
仔猫の大冒険	アクション・アドベンチャー	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
モアイの秘宝	アクション・パズルゲーム	¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
イーガー皇帝の逆襲	アクション	¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
コナミのサッカー	アクション	¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
アルファロイド	アクション	¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
サンダーボルト	ロールプレイング	¥5,800	¥4,900	ピクセル	MSX、II(8K)
バレーボール(アタックフォー)	アクション	¥5,500	¥3,800	パックスソフトニカ	MSX、II(8K)

注：対応機種 ⓐPC-8801mkII MH ⓑPC-8801mkII FH ⓒPC-8801mkII MR ⓓPC-8801mkII FR ⓔPC-8801mkII TR ⓕPC-8801mkII SR ⓖPC-8801mkII ⓗPC-8801 ⓘFM-NEW7 ⓙFM-7 ⓚX-I turbo ⓛX-I をそれぞれ示します。
メディアは、MSX、MSX II がROM、その他はすべて5"FD(2D)です。

ジャンル：アクション アドベンチャー シミュレーション テーブルゲーム パズルゲーム ロールプレイング Bビジネスをそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後（銀行振込）、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00-18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日18:30迄
●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普:453-100-9881

compit sala（コムピット サーラ）（ガスビル sala 1F）
〒440 豊橋市白河町100番地

注文書

フリガナ		ソフト名	メディア	機種	価格
住所	☎（　　）　－				
フリガナ					
氏名	様				
年令	職業 日付	合計金額			

豊富な品ぞろえ！ お買得品がズラ〜〜〜リ！

★★★★つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン★★★★

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

2000文字カラーディスプレイセット
N E C PC-8801FH/30 ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
シャープ CU-14G ¥49,800
ノーブランド ディスケット 10枚(サービス)
定価合計 ¥217,800

特価159,600円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	9,632	7,700×23
36	0	7,308	5,400×35

4050文字カラーディスプレイセット
N E C PC-8801FH/30 ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ¥89,800
定価合計 ¥257,800

特価174,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	10,380	8,400×23
36	0	7,520	5,900×35

N E C PC-8801FH/30 ¥168,000
(定価合計…¥159,600)
4050文字アナログカラーディスプレイ ¥89,800
スター精密 TR24CL(ケーブル付) ¥69,800
定価合計 ¥327,600

特価223,800円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	11,146	10,900×23
36	0	9,274	7,600×35

PC-8801FH/30 ブラック新登場

(PC88ブラック発売記念セール 期間3月31日まで)

限定発売

2000文字ディスプレイセット
N E C PC-8801FH/30(B) ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
シャープ CU-14GB ¥49,800
ノーブランド ディスケット 10枚(サービス)
定価合計 ¥217,800

特価159,600円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
24	0	9,632	7,700×23
36	0	7,308	5,400×35

N E C PC-8801FH/30(B) ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
シャープ PC-KD862(B) ¥99,800
(本体特価 ¥94,810)
定価合計 ¥267,800

ビデオアートボード対応
電話にて激安

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
42	0	6,730	6,000×41
48	0	9,600	5,300×47

ノバ 情報機器株式会社
NOVA情報機器(株)

日本一の品揃え

PC-8801mH

4050文字カラーディスプレイセット
N E C PC-8801mH ¥208,000
(本体特価 ¥197,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ¥89,800
定価合計 ¥297,800

特価203,000円

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	8,190	6,900×35
42	0	7,710	6,100×41

PC-9801UV2 特価304,000円

N E C PC-9801UV2 ¥318,000
(本体特価 ¥302,100)
サンヨー CMT-146L ¥89,800
新・一太郎 ¥58,000
定価合計 ¥465,000

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	13,420	10,300×35
48	0	9,800	8,200×47

PC-9801VM21 特価375,000円

N E C PC-9801VM21 ¥390,000
(本体特価…¥370,500)
サンヨー CMT-146L ¥89,800
新・一太郎 ¥58,000
定価合計 ¥537,800

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以降
36	0	13,250	12,800×35
48	0	12,800	10,100×47

プリンター

- スター精密 TR-24CL
  (PC、FM、X1用、24ドット熱転写カラー、ケーブル付)
  本体価格¥69,800➡49,800円
- スター精密 AR-2410
  (PC用、第1、第2、水準装備、トラクタ、ケーブル付)
  本体価格¥114,000➡78,800円
- エプソン VP-85K
  (PC、FM、X1用、カプセルケーブル付、ドットマトリクス)
  本体価格¥118,000➡95,500円
- エプソン VP-135K
  (PC、FM、X1用、カプセルケーブル付、ドットマトリクス)
  本体価格¥148,000➡115,000円
- エプソン AP-80K
  (PC、FM、X1用、カプセルケーブル付)
  本体価格¥79,800➡41,800円
- シャープ CZ-8PC1
  (X1用、熱転写カラー漢字プリンタ、ケーブル付)
  本体価格¥69,800➡49,800円
- ブラザー M-1724P
  (PC、FM用、スーパー割付名人、ケーブル付)
  本体価格¥148,000➡108,000円
- N E C PC-PR406M
  本体価格¥59,800➡電話にて激安
- N E C PC-PR101TL
  本体価格¥79,800➡電話にて激安
- N E C PC-PR201TL
  本体価格¥135,000➡電話にて激安

マウス

- 日本エレクトロニクス MS-40
  ¥12,800➡7,800円
- 日本エレクトロニクス MS-50
  ¥9,800➡6,980円
- ハル研 HOP-10
  ¥9,800➡6,800円
- ハル研 HTB-10
  ¥14,800➡9,800円

モデム

- オムロン MD-1200A
  ¥34,800➡25,200円
- エプソン SR-30
  ¥19,800➡15,800円
- アイワ PV-A1200
  ¥39,800➡29,800円
- アイワ PV-D10
  ¥32,000➡24,000円
- N E C PC-CM202
  ¥43,800➡電話にて激安
- N E C PC-CM201
  ¥24,800➡電話にて激安
- 日本メディアネットワーク JM-1200S
  ¥48,000➡35,000円

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。
中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。
あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か右記の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

- 現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
  お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
  振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器(株)
- 代引きシステムをご利用いただく場合
  電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
- クレジットをご利用いただく場合
  3～60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

お申込は今すぐ、お電話か下記の申込書で!

この春、MSX2に熱い視線…

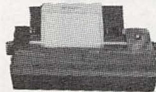


Panasonic A1
ナショナル FS-A1 ¥29,800
5,800円のソフト1本付
特価 **28,800**円

SONY HB-F1
SONY HB-F1 ¥32,800
5,800円のソフト1本付
通信カートリッジHBI-300 ¥24,800
特価 **31,500**円

MSX2用周辺機器

●カシオ日本語ワードプロセッサーユニット
MW-24(MSX2用)
¥39,800➡特価**27,800**円



●ナショナルワープロプリンター
FF-PW1(MSX2用)¥49,800
電話にて激安

●フロッピーディスクドライブ
HBD-30W ¥49,800
インターフェースケーブル
HBK-30 ¥20,000
合計¥69,800➡**特価54,000円**

●データレコーダ(倍速OK)
SDC-600 ¥12,800
特価 9,900円

●通信カートリッジ
HB1-300 ¥24,800
特価19,500円

03-591-8761

大阪 06-365-5202　福岡 092-471-7474

超特価特選中古パソコン/全品完全保証付

日本一の品揃え　日本一の大特価

CPU

富士通	FM-7	¥ 18,000古
	FM-new7	¥ 19,800古
	FM-77AV2	¥ 79,800古
	FM-77AV20-2(新同)	¥112,000
	FM-77AV40(新同)	¥152,000
NEC	PC-6001mkIISR	¥ 18,000古
	PC-8801	¥ 28,000古
	PC-8801mkII/30	¥ 65,000古
	PC-8801mkIISR/30	¥108,000古
	PC-8801mkIIFR/30	¥ 85,000古
	PC-8801mkIIMR	¥109,000古
	PC-8801FH	¥124,000
	PC-8801MH	¥154,000
	PC-9801	¥ 78,000古
	PC-9801U2	¥ 99,800
	PC-9801UV2	¥219,000古
	PC-9801VM21	¥280,000
	PC-9801VX2	¥298,000
	PC-98LT-1	¥175,000
	PC-98LT-2	¥217,000
シャープ	X1C	¥ 19,800古
	X1CS	¥ 21,000古
	X1CK	¥ 24,800古
	X1F model10	¥ 19,800古
	X1G model10(新同)	¥ 49,000
	X1G model30(新同)	¥ 72,000古
	X1ターボII	¥ 79,800古
	X1ターボIII(新同)	¥119,000
	X1ターボZ(新同)	¥157,000
	MZ-1500	¥ 15,000古

プリンター

シャープ	CZ8PD2S	¥ 29,800古
NEC	NM-9400	¥ 99,800
	PC-PR201H2	¥178,000
	PC-PR201F	¥114,000
	PC-PR201CL	¥ 98,000
	PC-PR101TL	¥ 58,000
	PC-PR201TL	¥ 98,000
スター	TR24(新同)	¥ 29,800
	TR24CL(新同)	¥ 48,000
	AR2400(新同)	¥ 99,800
エプソン	MP-100	¥ 19,800
	RP-80	¥ 25,000
	VP-85K(新同)	¥ 85,000
	AP-80K(新同)	¥ 39,800
セイコー	GP-700M(FM用)	¥ 24,800

ディスクユニット

NEC	PC8881	¥158,000
	PC9881K	¥168,000
富士通	MB27611(新同)(インターフェイス付)	¥ 74,800
シャープ	CZ-503F(新同)(X1用シングル)	¥ 35,900
	CZ-502F(新同)(X1用デュアル)	¥ 73,000
TEAC	FD-55BV(新同)(PC88mkII、SR用)	¥ 25,000
東京電子	LFD-550(88用)	¥ 39,800

ディスプレイ

シャープ	CU-14G	¥ 33,200
	CU-14AG1(新同)(4050文字、カラー、アナログ)	¥ 49,800
	CU-14A4(新同)	¥ 49,800
	CZ-820DE	¥ 55,800
	CZ-801D	¥ 29,800
サンヨー	CMT146L(新同)(4050文字、カラー、アナログ、デジタル)	¥ 46,000

ワープロ

NEC	PWP-70G	¥132,000
	PWP-50G	¥ 77,000
シャープ	WD-250F(新同)	¥ 64,000
キヤノン	CW-350(新同)	¥ 84,000
	CW-360(新同)	¥143,000
富士通	オアシスライトF-ROM7	¥ 75,000
東芝	JW-R70F2(新同)	¥ 86,000
エプソン	PWP-950LX	¥ 85,400
	PWP-1000G	¥135,800
カシオ	HW-900F	¥ 46,500
	HW-3000	¥ 23,200

★
★

ノバ
情報機器株式会社
NOVA 情報機器(株)
東京本社　〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

ベーシックマガジン 4月号　**商品申込用紙**
送料は地域によって多少異なります。
現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。
昭和　年　月　日

品名	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

日本マイコン流通センター

MSX2 人気ワープロ・パソコンが安い！

注文番号 B-FS1

National FS-4500
ワープロ・パソコン

定価 ~~¥108,000~~



FS-4500の特長

MSX2だからパソコン機能も充実。
本格ワープロと本格パソコンがひとつになったワープロ・パソコンは、本格的に新しい。MSX2仕様だから、グラフィック機能はさらにパワフル。ソフトも各社MSX統一規格なので数々のソフトが楽しめます。RAMは64K、VRAMは128K実装。RGB21ピン・ビデオ・テレビ出力を内蔵。いま、ご家庭でお使いのテレビにそのまま接続できます。

30字×4行の大量画面表示。
そうです。文章を考えながら打てるところが新しい。文章を清書するだけではないのです。120字の大量画面表示、しかもレイアウトも常に表示。

24×24ドットでB4からハガキまでOK。
いま、美しい文字でいろんなところにワープロする人が新しい。音が静かな熱転写・漢字プリンタ内蔵でハガキからB4まで印字できます。

多彩なケイ線とタテ・ヨコ倍角が楽しい。
実線(細・太)やさまざまな飾りケイでひと味違った文章がつくれそう。タテ・ヨコ倍角文字をはじめ、複写や外字、検索など機能も充実。

スラスラ文節変換、学習機能もついた。
これからの知的遊具に文節変換は当たり前。ワープロ・パソコンは学習機能も付いて新しい。一度使用した漢字から優先的に変換。電源をOFFにした後もそのままです。

住所録・名刺管理ソフトを内蔵。
ワープロでハガキをだす楽しさが生まれます。文節交換で住所録も簡単。はがきモードで自動的にあて名を印字します。

特価 ¥59,800

お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

PC-8801 PC-9801 用ディスクソフト買います！

●ディスクソフトは必ず5本以上、箱・説明書付に限ります。
●買取価格は人気・発売時期によって変ります。
まとまったらお店に持って行くか、下の申込書に書いて郵便小包で送って下さい。
到着次第計算してその金額をお届け致します。お電話によるお問合せはできません。

ファミコンディスクシステム買います！

ディスクシステムを売りたい方は、お店へ持って行くか、
下の申込書に書いて、郵便小包か、宅急便で送って下さい。
その時に、ソフト、ジョイスティックなどもあれば
まとめて買取ります。さあ持って行こう！送ろう！

お買得品
注文番号 B-FC
任天堂
ファミリーコンピュータ
ファミコン本体(中古)
人気ゲームカートリッジ1本(新品)
合計 ¥19,700



現金特価 ¥12,800

ファミコンソフト 120種類(中古) ➡ ¥480より

注意 ファミコンソフトのお電話でのお問合せ、通信販売は行ないません。ぜひ御来店下さい。

★中古ファミコンソフトの値段表(ねだんひょう)をもらおう！

今、60円切手2枚を入れて、「ベーマガリスト係」へ送ると、●中古ファミコンソフトの価格表 ●新作ソフト割引券と価格表 ●中古ソフトを売りたい方にお徳な、高価買取券がもらえます。

●送り先／〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル
㈱日本マイコン流通センターG.M係
☎03[463]4455

キリトリ線

《申込書》　昭和　年　月　日

フリガナ 氏名		年令	オ
住所〒			
TEL		保護者氏名	

※どれかに○印をつけて下さい。

商品を買いたい		➡ 注文番号	
売りたい		品　名	
中古ソフトリストが欲しい 60円切手が2枚必要です		価　格	

商品を買いたい場合は、この申込書に現金をそえて現金書留でお送り下さい。至急商品をお届け致します。

Ⓑ4月号

全国通信販売 渋谷駅前店 日本マイコン流通センターへ

安い!これなら買える!選べるセット

NEC新製品セール 分割払い月々3,000円より

超人気機種 PC-8801FH セット 発売記念特価!



大特価 お電話にて!

大特価 お電話にて!

モデル30

注文番号 B-D01 純正セット

PC-8801FH30(本体)
PC-KD862(純正モニター)

合計定価 ~~¥267,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥11,960	¥10,100	なし
24回	¥ 7,860	¥ 6,800	¥20,000×4
36回	¥10,250	¥ 7,100	なし
48回	¥ 7,970	¥ 5,600	なし

注文番号 B-D02 お買得セット

PC-8801FH30(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット(10枚入1箱)

合計定価 ~~¥272,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 9,940	¥ 8,700	なし
24回	¥ 5,840	¥ 5,400	¥20,000×4
36回	¥ 9,000	¥ 6,100	なし
48回	¥ 7,580	¥ 4,800	なし

モデル20

注文番号 B-D03 純正セット

PC-8801FH20(本体)
PC-KD854(純正モニター)

合計定価 ~~¥227,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 8,520	¥ 8,300	なし
24回	¥ 6,720	¥ 4,900	¥20,000×4
36回	¥ 8,250	¥ 5,800	なし
48回	¥ 5,190	¥ 4,600	なし

注文番号 B-D04 お買得セット

PC-8801FH20(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット(10枚入1箱)

合計定価 ~~¥242,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,100	¥ 7,600
36回	¥ 8,250	¥ 5,300
48回	¥ 5,650	¥ 4,200

モデル10

注文番号 B-D05 激安セット

PC-8801FH10(本体)
2000文字カラーモニター

合計定価 ~~¥149,600~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,080	¥10,900
24回	¥ 5,840	¥ 5,800
36回	¥ 7,500	¥ 4,000
48回	¥ 4,180	¥ 3,200

注文番号 B-D06 お買得セット

PC-8801FH10(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
データレコーダー(新古品)

合計定価 ~~¥202,400~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,560	¥ 6,400
36回	¥ 7,500	¥ 4,500
48回	¥ 3,720	¥ 3,600

PC-8801MH セット

大特価 お電話にて!

注文番号 B-D07 純正セット

PC-8801MH(本体)
PC-KD862(純正モニター)

合計定価 ~~¥307,800~~

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥12,920	¥11,700	なし
24回	¥ 8,820	¥ 8,400	¥20,000×4
36回	¥11,750	¥ 8,200	なし
48回	¥ 7,590	¥ 6,500	なし

大特価 お電話にて!

注文番号 B-D08 お買得セット

PC-8801MH(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥297,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,840	¥10,200	なし
24回	¥ 9,040	¥ 6,800	¥20,000×4
36回	¥ 8,000	¥ 7,200	なし
48回	¥ 9,280	¥ 5,600	なし

PC-9801UV2 セット

大特価 お電話にて!

注文番号 B-D09 純正セット

PC-9801UV2
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)

合計定価 ~~¥407,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥10,750	¥10,300	なし
36回	¥ 5,480	¥ 4,200	¥20,000×6
48回	¥ 8,370	¥ 8,100	なし
60回	¥ 8,660	¥ 6,800	なし

大特価 お電話にて!

注文番号 B-D10 お買得セット

PC-9801UV2(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥407,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥14,360	¥14,100	なし
24回	¥12,560	¥10,700	¥20,000×4
36回	¥12,250	¥ 9,900	なし
48回	¥ 9,370	¥ 7,800	なし

PC-9801VM21 セット

大特価 お電話にて!

注文番号 B-D11 純正セット

PC-9801VM21(本体)
PC-KD854(純正モニター)

合計定価 ~~¥479,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥15,750	¥12,300	なし
36回	¥11,250	¥ 9,000	¥20,000×6
48回	¥11,770	¥ 9,700	なし
60回	¥ 8,860	¥ 8,200	なし

大特価 お電話にて!

注文番号 B-D12 お買得セット

PC-9801VM21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター

合計定価 ~~¥479,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
36回	¥12,750	¥12,100	なし
36回	¥11,750	¥ 8,700	¥20,000×6
48回	¥10,690	¥ 9,500	なし
60回	¥ 9,620	¥ 8,000	なし

今、PC-8801FH・MHをお買上げの方にもれなく ディスク版 オリジナル デモソフトプレゼント!

他では手に入らない! FH・MHの数々のすばらしい機能を表示。
グラフィック、ことばを話す、ミュージックなどデモってみせます。

star TR-24CL

カラー熱転写
低コストプリンタ

定価 ~~¥69,800~~
ケーブル ~~¥ 5,000~~



大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
18回	¥4,672	¥3,400

EPSON VP-85K

80桁ドットプリンタ
高速パーソナル機

定価 ~~¥118,000~~
PC-ROM ~~¥ 10,000~~
ケーブル ~~¥ 5,000~~



大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥6,250	¥3,500

NEC PC-PR406M

純正熱転写プリンタで
この価格

定価 ~~¥59,800~~



大特価 お電話にて!

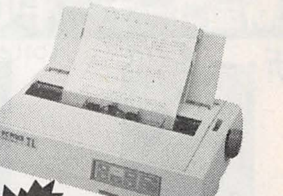
クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,870	¥4,300

NEC PC-PR101TL

カラー熱転写プリンタ
人気機種

定価 ~~¥79,800~~



大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
20回	¥ 3,940	¥ 3,700

NEC PC-PR201TL

低価格 136桁
熱転写プリンタ

定価 ~~¥135,000~~



大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥4,250	¥3,700

NEC PC-PR201F

純正136桁 ドットプリンタ
経済機として発売

定価 ~~¥188,000~~



大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
48回	¥7,190	¥4,000

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

さらにビックになってオープン！中古倉庫市 在庫2000台大放出!!



新製品

NEC PC-8801 FH・mH 激安セット

今、ディスク版

PC-8801FH・MHをお買上げの方にもれなく、

オリジナルデモソフトプレゼント！

他では手に入らない！ FH・MHの数々のすばらしい機能を表示
クラフィック、ことばを話す、ミュージックなどテモってみせます

注文番号 B-FH4

PC-8801FH30(本体)(新品) ㊕￥159,600
4050文字高解像度カラーディスプレイ (保証1年付・中古)
合計￥~~257,000~~

激安 ￥169,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	￥8,520	￥8,300
36回	￥8,250	￥5,800
48回	￥5,190	￥4,600

注文番号 B-mH4

PC-8801mH(本体)(新品) ㊕￥197,600
4050文字高解像度カラーディスプレイ (保証1年付・中古)
合計￥~~297,800~~

激安 ￥198,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	￥10,540	￥9,700
36回	￥ 9,500	￥6,800
48回	￥ 5,580	￥5,400



全国完全保証1年付

お申し込みは今すぐお電話で!! 注文番号でお願いします。

中古マイコン大バーゲン！ 全品保証付・リフレッシュ済、今すぐお電話下さい。

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)	備考
NEC・本体			
PC-98XLモデル20・N-5924セット(新同)	808,000	605,000	5インチFDD2台内蔵 PC-98XL専用モニター
PC-98LTモデル1(新同)	238,000	179,800	A4サイズのラップトップ
PC-9801VM21(新同)	390,000	294,000	
PC-9801VX2(新同)	433,000	325,000	
PC-9801F3	758,000	258,000	10Mハードディスク内蔵
PC-9801UV2	318,000	208,000	2HD 3.5インチドライブ
PC-9801VM2	415,000	238,000	超人気機種
PC-9801VF2	348,000	178,000	
PC-9801M2	415,000	188,000	
PC-9801F2	398,000	156,000	
PC-9801U2	298,000	128,000	3.5インチDISK2基付
PC-9801	298,000	48,000	
PC-8801mkII FR30	178,000	104,000	超人気機種
PC-8801mkII MR	238,000	134,000	
PC-8801mkII SR30(新同)	258,000	118,000	
PC-8801mkII 30	278,000	77,000	
PC-8801	228,000	28,000	名機PC
PC-8001mkII SR	108,000	29,800	
PC-8001mkII	123,000	21,000	
PC-8001	168,000	14,000	ロングベストセラー機
PC-6601SR	155,000	38,000	3.5インチDISK付
PC-6601	143,000	32,000	3.5インチDISK付
PC-6001mkII SR	89,800	16,800	
PC-6001mkII	84,800	12,800	
PC-6001	89,000	7,800	ミュージック機能付
N-5200-05(本体)	――	198,000	8インチ2台
NWP-5N文豪	398,000	98,000	ディスプレイ、プリンタ付人気ワープロ
シャープ・本体			
CZ-800C	155,000	22,000	X1G-RAM付
CZ-820C	69,800	32,800	X1Gモデル10
CZ-801C	119,800	24,000	X1C
CZ-802C	198,000	26,000	X1D 3.5インチDISK付
CZ-803C	42,000	24,000	X1C/S
CZ-811C	79,800	27,000	X1Fモデル10・レコーダ付
CZ-850C	168,000	38,000	X1ターボ10
MZ-1500	89,800	24,000	クイックディスク付
MZ-2200	147,800	24,000	専用レコーダ付
MZ-731	128,000	22,000	レコーダ、プリンタ内蔵型
MZ-5521	388,000	89,800	ディスク2基内蔵
MZ-2531	199,800	118,000	最新型V2
MZ-80B	298,000	29,800	グリーンモニター，カセット内蔵
各社・本体			
富士通 FM-16βFD	400,000	180,000	1Mディスク2基512KRAM
FM-8	298,000	17,000	
FM-7・FMNew7	128,000	19,800より	超人気機種
FM-77D2	228,000	69,800	
FM-77AV2	158,000	78,000	4096色同時発色
FM-77L2	193,000	69,800	3.5インチ2台内蔵
東芝 PA-7012	163,000	9,800	パソピア OA BASIC
PA-7010	163,000	9,800	パソピア T-BASIC
ルポ50F II(ワープロ)	128,000	54,800	ディスク付，プリンタ内蔵ワープロ
JW-1(ワープロ)	648,000	69,800	ディスク付，プリンタ内蔵，レイアウト付
カシオ FP-1100	128,000	16,000	
FP-1000	99,800	14,800	
ソニー SMC-777C	148,000	24,800	カラーパレット付
アップル APPLE II コンパチ	――	39,800	世界のアップル！

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)	備考
エプソン HC-88	――	79,800	ハンドヘルド
各社・ディスク			
NEC PC-9831-UW2	120,000	69,000	3.5インチ 2DDディスク
PC-8031-1W	298,000	22,000	PC用デュアル
PC-8032-1W	178,000	18,000	PC用増設デュアル
PC-80S31	168,000	55,000	PC用2Dデュアル
PC-98H32	398,000	59,800	5Mハードディスク増設用
エプソン TF20	168,000	42,000	PC用DISK
TF10	129,800	44,000	PC用DISK
各社・ディスプレイ			
2000文字モニター	――	19,800より	
1000文字モニター	――	16,000より	
4050文字モニター	――	42,000より	
各社・プリンター			
NEC PC-PR101L(新同)	175,000	74,800	漢字プリンター
PC-PR403	99,800	29,800	日本語サーマルプリンタ
富士通 FM-PR201	79,800	39,800	トラクタユニット付
精工舎 GP-250F	59,800	12,000	PC、FM用ドットプリンター
GP-500F	49,800	16,000	PC、FM用ドットプリンター
エプソン RP-80FT II K	152,000	26,000	PC、FM用漢字プリンター
MP-80K	189,000	19,800	漢字プリンター
ブラザー M-1024IIPX・第2水準ROM付(新同)	119,800	69,800	PC用日本語プリンタ割付名人
HR-5	39,800	14,800	FM熱転写プリンタ
MSX			
サンヨー MPC-11	99,800	29,800	64K スーパーインポーズ，ライトペン付
MPC-2	39,800	19,800	64K
PHC-30N	69,800	22,000	レコーダ内蔵 64K
MPC-3	46,800	14,800	16K3スロットル
PHC-27	49,800	19,000	64K
PHC-30	64,800	18,000	16Kレコーダ内蔵
ナショナル CF-1200	43,800	12,800	16K
CF-2000	54,800	11,000	16K
CF-3000	79,800	22,000	64K セパレート型
FS-4000	106,000	29,800	64K漢字プリンタワープロパソコン
ソニー HB-55	54,800	13,000	16K
HB-10	34,800	13,800	16K
HB-101	46,800	13,800	16K
HB-201	59,800	19,800	64K
東芝 HX-10D	67,800	16,000	64K
HX-20	69,800	18,800	64K
HX-10S	55,800	12,000	16K
HX-30	43,800	13,000	16K
ビクター HC-30	36,800	12,000	32K
HC-80	89,800	24,800	MSX2 V-RAM 128KB
三菱 ML-F110	54,800	19,800	16K
カシオ PV-16	29,800	9,800	16K
MX-10	19,800	9,800	16K
PV-7	29,800	7,800	8K
キャノン V-10	54,800	11,000	16K
V-20	64,800	19,800	64K
日立 MB-H3	99,800	22,800	MSX2 タブレット付
MB-H1	99,800	13,000	32K
MB-H21	49,800	14,000	32K
富士通 FM-X	49,800	12,000	16K RGB端子付
任天堂 ファミリーベーシック HVC-007	14,800	4,800	
中古パソコンデスク入荷			
ハノコンフリーデスク PF-5	24,800	12,800	

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

高価下取・買取

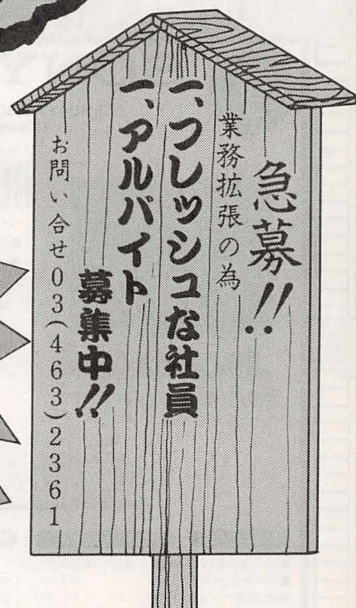


日本マイコン流通センター

全国通信下取販売・買取

PC-9801F・M・VM・UV
PC-8801MKII30・SR30・FR30・MR
PC-KD551、PC-KD852
4050文字ディスプレイ・2000文字ディスプレイ

とくに高く買います



激安 中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK！ 全国通信販売OK！

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

下取 買取 中古 受付 03 **(463) 4455**（ヨシココ）

新品受付 **03 (463) 4501**

●送り先／(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先／大和銀行渋谷支店 普 6400197

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- ●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

受付時間／AM10：00〜PM7：00

キリトリセン

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒			TEL		
購入予定日	年　月	職業		年令　才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。Ⓑ 4月号

新入学  お祝いビッグ・セール!!

お買い上げの方全員に コナミオリジナル下敷の[サラマンダ]1セット(2枚組)プレゼント中!!

沙羅曼蛇下敷 ©KONAMI 1986

▲B タイプ(ビックバイパーキャラクター)
◀A タイプ(沙羅曼蛇キャラクター)

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは4月からでOK!



テレホンショッピング
仙台(022) 224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① SONY MSX2 HiT BiT

MSX2 SONY PERSONAL COMPUTER



HB-F500 2DDFD内蔵タイプ

- 漢字ROM・3.5インチ2DDフロッピー内蔵。
- 内蔵ソフトの漢字MEMOで住所録やワープロができる高級セパレートタイプ。
MSX2パソコンに人気ソフトの「レイドック」とMSX用ジョイスティックをセットして特別提供.!!
(ディスプレイは別売となります)

MSX2パソコン + MSX用ジョイスティック + ゲームソフト セット

- ソニーMSX2パソコン〈HB-F500〉 ¥128,000
- MSX用ジョイスティック ¥3,400
- MSX2用ゲームソフト〈レイドック〉 ¥6,800

合計¥138,200を 現金特価 **79,800円**

頭金なし 第1回目5,170円 月々**3,800**円×23回
お支払合計……………………92,570円

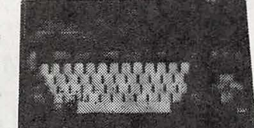
② ビクター io AV PERSONAL COMPUTER HC-80 MSX2

MSX2パソコン + カラーモニター + ゲームソフト セット

現金のみ限定5セット

- 話題のMSX2パソコン。
- V-RAM128KBによる256色表示を精細に表現できるようにカラーCRTディスプレイをセットして、大容量メガROMソフトをエキサイティングに再現します。





- ビクターMSX2パソコン〈HC-80〉 ¥84,800
- ゼネラル21ピンカラーディスプレイ〈DM-405〉 ¥67,800
- MSX2用メガROMソフト ¥5,800
- ジョイスティック・ケーブル ¥6,400

合計¥161,800を 現金特価 **70,000円**

(品切れの際はご容赦下さい)

③ MITSUBISHI メルブレーンズML-G10



- 話題のメガROMソフト対応。
- ビデオRAM128KB、オリジナル・グラフィックエディタ内蔵。
- 10キー付高級MSX2パソコン。
- ジョイパッドとソフトをセットにして特別提供.!!

- 三菱MSX2パソコン〈ML-G10〉 ¥99,800
- ナショナルジョイパッド〈FS-TS220〉 ¥1,500
- MSX用ROMソフト〈限定品〉 ¥4,500

合計¥105,800を 現金特価 **29,800円**

頭金なし 第1回目2,790円 月々**2,700**円×11回
お支払い合計………………32,490円

④ Panasonic A1 MSX2 Personal Computer FS-A1



RAM64K/VRAM128K/RGB対応
- 楽しみが広がるMSX2の世界
- 遂に低価格MSX2新登場.!!
ゲームセンターの大迫力がそのままで家庭で楽しめます。

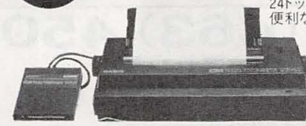
- ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1〉 ¥29,800
- 専用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
- MSX用ROMソフト〈限定品〉 ¥4,500

合計¥35,800を 現金特価 **29,800円**

頭金なし 第1回目2,790円 月々**2,700**円×11回
お支払い合計………………32,490円

⑤ CASIO MSXパソコン専用ユニット 日本語ワードプロセッサ MW-24

- キミのMSXが本格派日本語ワープロになる。
- すべてのMSX(RAM16KB以上)に使えるMSXワードプロセッサ。24ドット高品質印字で、そのうえ、ハガキ印刷に便利な住所録ソフト搭載。



- カシオMSX用ワードプロセッサユニット〈MW-24〉 ¥39,800
- 専用ACアダプタ〈AD-5460〉 ¥3,900
- A4版プリンタ用紙 ¥500

合計¥44,200を 現金特価 **39,800円**

頭金なし 第1回目3,780円 月々**2,400**円×17回
お支払い合計………………44,580円

受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達**/ご注文は **商品NOでどうぞ**

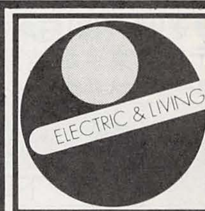
低金利でお得な **OAクレジット**/手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い **長期60回払までOK!**/ゆっくりお支払い **4月からのお支払いでOK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



パソコンの大型専門店 **コンピュータ・中央**



エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

Pureflex® 磁気伝説 フロッピーディスク

新しい時代のための 高品質 高信頼性 高耐久性です。



※印刷の関係により実際の色とは多少異なることがあります。

通信販売サービス 全国送料無料

カラーフルセレクトシステム 好き勝手に組合せが好評です。

5インチカラージャケットシリーズの色の組み合わせは自由です。カラーはレッド、ブルー、イエロー、オレンジ、グリーン、グレー、ホワイト、透明と８色。お好きな色で10枚の組み合わせをお作り下さい。

特にご指定なき場合はスタンダード版（レッド、ブルー、イエロー、オレンジ、グリーン各２枚）をお送りします。

価格表（10枚の価格です） 1箱単位（10枚）にてご注文ください。3.5、5インチは特製高級プラスチックケース入です。

5インチ（クロ）	MD-2D	2,600円	MD-2DD	3,500円	MD-2HD*	4,600円	MD-2HD-256	5,000円
〃 （カラー）	MDC-2D	2,900円	MDC-2DD	3,800円	MDC-2HD*	4,900円	MDC-2HD-256	5,300円

＊は 2HD unformat タイプです。 一部使用出来ない機種（例、富士通9450,K-10、松下 OPERATE 7000、パナファコム C-280、380、日立2020、他）がありますので、ご注意下さい。

3.5インチ（1枚入プラスチックケース・1個サービス）	MF-1DD	5,800円	MF-2D	5,800円	MF-2DD	7,200円
8インチ	FD-1S-128	5,500円	FD-2D-256	5,800円	FD-2D-1024	5,800円

5インチ クリーニングディスク MD-CW 1,800円 1セット（ジャケット1枚クリーニングディスク3枚入）にてお受けいたします。

商品先渡・代金後払システム

お支払いは商品到着後７日以内に同封の振替用紙にてお支払い下さい。

- 郵便振替（東京5－170738）
- 銀行振込（富士銀行三ノ輪支店 ㊫ 916562）
- クレジットカード
  カードの利用をおすすめします。 手数がかからず便利です。





おハガキでのお申込みは

1. 住　所
2. 氏名捺印
3. 年　令
4. 電話番号
5. 商品名
6. 数　量
7. 色指定（5インチのみ）

電話の注文は

03-801-2851

東京フロッピーディスク株式会社
通販サービス部BM係
〒116 東京都荒川区南千住6-59-8

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

もっと、好奇心。

斉藤 由貴



写真はmodel 30です。

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレイ(PC-KD862等)が必要です。

新　発　売

最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MH

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)………… 本体標準価格208,000円

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH

model 30(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵) 本体標準価格168,000円
model 20(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵) 本体標準価格138,000円
model 10(FDD別売)………………………… 本体標準価格 99,800円

一線を超えた高性能に触れてください。
新しい88は君の至近距離。

クロック周波数 8MHz

処理スピードが、日本語処理機能が、そして注目の通信機能、AV機能が…。今、パソコンに求められるすべてを包みこみ一線を超えた。PC-8801MH、PC-8801FH待望の新登場。触れるだけで、使いこなす快感がつたわり、鋭い感性が磨かれる。君のなかに、〝もっと、好奇心〟。●新CPU採用で、抜群の高速処理を実現。(クロック周波数を従来の4MHzから8MHzにアップ)●日本語対応キーボードで操作性が向上。●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。●ビデオアートボード(別売)で65,536色を表示可能。

日本電気グループ

NECのパソコンファミリー No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(231)3111
中国支社(広島)082(247)4111/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡) 092(271)7700

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000　大阪 06(211)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く)
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111　定価380円(送料80円)　雑誌18361-4